**MEDIEVAL II:**
Total War

**CONDEMNED**
Кървавата виртуална перверзи

цена: 4,99лв. I брой 16 I Март 200
списание за игри, компютри и мултимеди

# GAMERS' WORKSHOP

## Tom Clancy's SPLINTER CELL™ 4

Сам Фишър в затвора! Между доброто и злото и между две гейм платформи...

"НОВА ТЕЛЕВИЗИЯ ИЗЛЪЧИХА НОВИНАТА СИ В ЦЕНТРАЛНИЯ БЛОК, ПРЕДИ ТЕЗИ ЗА ПТИЧИЯ ГРИП"

Единственото в света интервю с българския създател на най-добрия фенски сайт на Metal Gear Solid

НОВО!

## АНИМЕ

ДЕМА

MOUNT AND BLADE
MX VS ATV
NIGHTWATCH

БЕЗПЛАТНИ ИГРИ

BUD REDHEAD - THE TIME CHA
MYSTERY CASE FILES HUNTSVI
WIK AND THE FABLE OF SOULS
TRADEWINDS 2
LUXOR

УОЛПЕЙПЪРИ И ПАЧО

ФИЛМЧЕТА

## 2006: ГОДИНАТА НА RPG-TO!

Neverwinter Nights 2 ▪ Dark Messiah ▪ Titan Quest
Gothic 3 ▪ HellGate: London ▪ Dragon Age ▪ Bioshock
WoW 1.9 ▪ The Witcher ▪ Guild Wars ▪ Elder Scrolls IV

ISSN 1312-53
3 771312 53600

АКО ПИЦАТА ВИ ПРИСТИГНЕ ПО-БЪРЗО ОТ ВАШИЯ E-MAIL, ДАЛИ НЕ Е ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА

Специални условия за интернет клубове

InterBG com

ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ

С оптичната връзка, която ти предлагаме, твоят интернет ще бъде различен. Ще откриеш нови удобства и възможности, за които не си предполагал, че съществуват.

**Ще ги откриеш бързо, много бързо!**

Пл. България №1, НДК – Интернет център | тел. 963 38 70 | e-mail: info@interbgc.com | www.interbg

PHONOROLA

InterBG com

Internet and Telecommunication c

НЕЩО ДА КАЖЕТЕ

Инфо цен
02 / 48 08

Специални условия за интернет клубове

Нов номер за достъп:
02 / 48 08 496

5 лв

10 лв

20 лв

40 л

# редакцион

**„Човек не се влюбва, опознавайки някого. Човек разлюбва някого, опознавайки го!“**

*Ако пътят към Ада не беше постлан с добри намерения, дали напливът от желаещи да тръгнат по него щеше да е толкова голям? Въпросът, кой знае защо човърка мислите ми в навечерието на пускането за печат на броя, който трябваше да е Февруарски, пък стана Мартенски. Нищо общо между въпроса и броя, впрочем – като изключим добрите намерения. А що се отнася до списанието, те бяха да направим брой трепач! И то в един – по дифолт – от най-вмирисаните на апатия месеци за гейминдустрията. Убеден съм, че ако бяхме го направили за Февруари, щеше да се получи. Ама взе, че се получи и за не по-малко вмирисания Март. Както се казва – где почукваш, где ти пускат. Разбираемо. Когато двата входа са толкова близо един до друг, грешките са желателни. Пардон – възможни!*

*Накратко: почукахме ние – образно така да се каже – на вратата на Малък Сечко, обаче отвътре некъв ни изръмжа да сме се разкарали, щото тъй сме го кефели повече. Разкарахме се. Направихме няколко обиколки, размотахме се едно хубаво, и като каталясахме и взе да ни се приспива – пак се върнахме да чукаме. Оня рече, че вече не го кефим и че сме се разкарали напразно. Лелеееее, на такъв как да не му вкараш един – без да уточняваме какъв! Ами ше му вкараш! Ние му казахме, че е долен айде да не казвам какъв и че вече ни е ясно защо точно в неговия месец е празника на айде да не казвам кои. И докато течеше дискусията, в която постепенно се сплотявахме около идеята да му щурмуваме входа с груба сила, се отвори съседната врата. Накратко: баба ти Марта – която си е една айде да не казвам каква (ама ние такива ги харесваме!) – се показа отвътре и сама си предложи услугите. Тоест, с радост се съгласи да приеме най-новото ни отроче, което явно държиш в ръцете си, щом ми четеш глупостите. Прочее, държиш един великолепен брой, много държа пък аз да отбележа! Но преди да отворим приказка за него, ще си довърша разказа. Накратко: доволни и щастливи, ние станахме и си тръгнахме, щото работа ни чакаше. Мдам, така си беше... Еех, де почукваш, де те пускат…*

*Разбира се, на Малкия все пак му сцепихме вратата, нахлухме вътре и му посадихме броя в началото на последната седмица – да му е гадничко и да му е за урок! Край!*

*Абе понякога животът е като приказка, сам виждаш. Или айде – като филм. От ония, дето навремето им викаха „медицински“. И лошото е, че в много от случаите все ние сме в ролята на потърпевшия от лафа за „бития – бит...“. Ама стига с това. Да поговорим за броя.*

*Като стана дума за филми – една нова рубрика прави своя дебют на страниците на списанието. Рубриката за Аниме. Вече почти няма нещо, което да ме учуди, тъй че ако терминът извиква в ума ти същите асоциации, каквито китайски йероглифи у европейска крава, просто отскочи до стр. 72 и виж сам за какво иде реч. Мнения, критики, съвети, въпроси – каквото и да е, свързано с Аниме рубриката – пиши. Насреща сме за абсолютно всичко. И ако не вярваш, и ако ти стиска, аре да ни тестваш.*

*Почитателите, пък и противниците на Версуса също имат повод за голяма радост – Версус в този брой няма. Нито ще има в следващия. И причината съвсем не е появата на Аниме рубриката. Решаващо се оказа по-скоро съображението, че така ще дадем на първите възможност да поизострят малко глада си, а това винаги е полезно; на вторите просто ще им е кеф от факта, а пък ние ще презаредим батериите и следващите ни Противопоставяния ще са още по-добри. Хубаво е, когато всички печелят!*

*Плакатът е на Кайлийна. Артът е уникален, защото е наш – дело на Сергей . Честито на познатите, един от тях ще отнесе наградата. Жалко за останалите. Впрочем моята фаворитка беше друга, но глас народен – глас божи.*

*Централната част от броя не се нуждае от излишно представяне. Отдадохме почит на най-великия жанр – ролевия; в годината, която нарекохме „Годината на RPG-то“. Защо го твърдим? Двадесетината страници, които сме посветили на темата, следва да ти отговорят на въпроса.*

*Разбира се, още много, много интересни неща ще намериш между двете корици. Статии, подпечатни с марката GW. А това продължава да означава много!*

*В едно от писмата, на които не успях да отговоря, беше зададен въпросът: докога възнамеряваме да се променяме? Защо не се установим на някаква постоянна орбита като другите сродни издания, а все нещо човъркаме по списанието, сменяме рубрики, концепции, дизайн... Читателите предпочитали да са наясно какво могат да очакват, да им се създава усещане за стабилност посредством чувство на познатост. Правилно! Точно заради това възнамеряваме да превърнем различността в стабилна характеристика на Gamers' Workshop. Да постигнеш статуквото, когато читателят ти вече не се изненадва, че бива изненадван, е форма на висш медиен пилотаж и граничи с изкуството. Надявам се един ден да го овладеем.*

*Във връзка с горекоментираното се сещам и за един разговор с една приятелка и риторичното й възклицание „Как е възможно някой да се влюби в теб без да те познава?“ Ами кво да ти кажа – жена! Устата изпреварва ума с около две денонощия. Ще повторя това, което казах тогава: „Човек не се влюбва, опознавайки някого. Човек разлюбва някого, опознавайки го!“ Сори, това е мнението ми. Според мен, хората се влюбват в неизвестното. В загадката, която разпалва фантазиите им. В мечтата. В илюзията. Влюбват се не в онова, което действително виждат, а в онова, което искат да видят. Опознаването обаче постепенно добавя парченца към пъзела и запълва картинката – не оставя свободно пространство за мечтата. Накрая тя просто няма за къде да се закачи. И илюзиите се свличат, оголвайки действителността. Никоя действителност не може да се сравни с една фантазия. Опознаването може да доведе до обич, но със сигурност убива любовта. Обичта е повече навик, най-прекият път към който е стабилността и липсата на промени. Любовта преди всичко е страст!*

*Не желаем GW да е просто навик. Прощаваш ни това, нали...*

## RPG

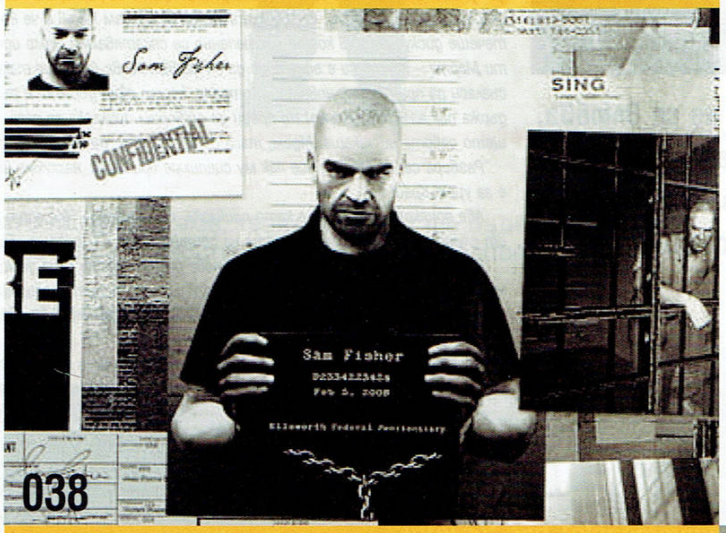

016 RPG Жанровете
018 Neverwinter Nights 2
020 Dark Messiah of Might & Magic
022 Titan Quest
024 Dragon Age
025 The Witcher
026 Guild Wars
028 WoW 1.9
030 Elder Scrolls IV
031 HellGate: London
031 Gothic 3
031 Bioshock
032 Малките проекти
034 Японските ролеви игри

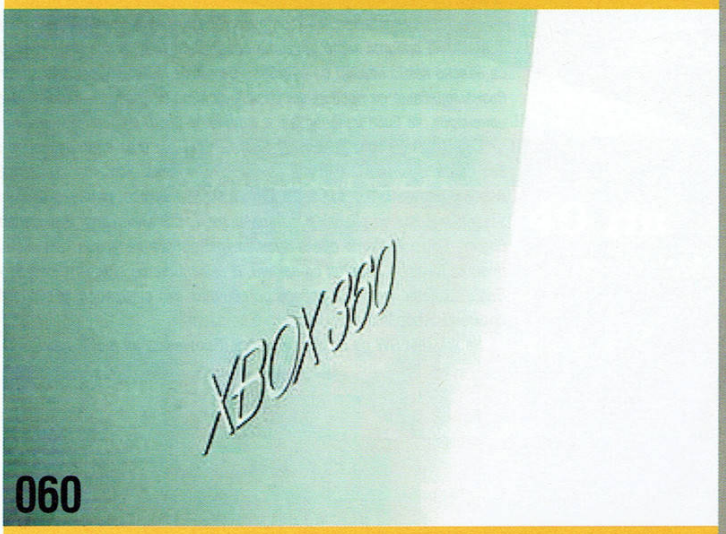

## превю


036 Condemned
038 Splinter Cell IV: Double Agent
044 Medieval 2: Total War


## ревю


046 Gothic Gold
048 Dynasty Warriors IV
050 Namco Museum
051 Law & Order: Criminal Intent
052 The Incredibles: Rise of the Underminer





**Gamers' Workshop** е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

GAMERS' WORKSHOP

редакция
**адрес:** София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7 бх.Б ет.1
**редакция:** 02 981 64 65
**e-mail:** workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
**тел.:** 02 944 53 11, 02 946 17 30
**e-mail:** marketing@games.bg

печат
DELTA+

# съдържание

## конзоли

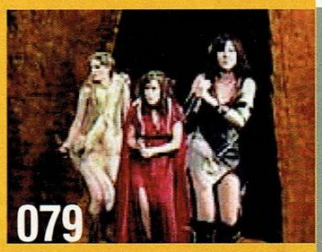

054 НЕобичайните заподозрени 06
060 Xbox 360 is here!
062 Dragon Quest VIII
064 Fatal Frame III
066 Mario Strikers
066 Donkey Kong Jungle Beat


## lifestyle


069 Кино
072 Аниме
076 Graphilla Конкурс


## stuff


079 Feature
084 Писма
086 Интервю
088 GW Best
090 Анти-класации 05 - част I




## на дисковете

**филмчета:**

Black, Enchant Arm, Fight Night 3, Ryu Ga Gotoku, Dragon Quest VIII, Sonic Rush, Lost Planet, Okami, Onimusha IV, Project Gotham Racing 3, Fatal Frame III, Dark Messiah, Hellgate: London, Condemned, Splinter Cell IV, Dungeon & Dragons Online, Time Shift, Titan Quest, The Witcher, Dynasty Warriors IV

**демо версии:**

Mount and Blade, MX vs ATV, Nightwatch

**безплатни игри:**

Bud Redhead, Luxor, Mystery Case Files Huntsville, Tradewinds 2, Wik

wallpapers :: реклами :: трейлъри :: пачове

# екип

МАРТ 2006
Брой16

## Snake@games.bg

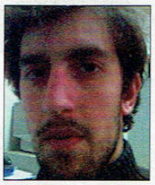
**Играя:** Death By Degrees, Champions: Return to Arms, BG: Dark Alliance II, Gun
**Чета:** Dark Tower серията
**Преоткривам:** бърбъна и кооперативните екшън RPG-та

## Manna@games.bg

**Играя:** Играя с момичета
**Чета:** Чета Удхаус и Зелазни
**Преоткривам:** Преоткривам себе си, каквато бях преди 4 години

## Jeru@games.bg

**Играя:** Dragon Quest VIII, Capcom vs SNK 2, WE 9, Space Channel 5 pt. 2, Ikaruga
**Чета:** Лао Дзъ - Книга за Пътя и Постигането, Пикник Край Пътя
**Преоткривам:** дебелите пуловери и враждебните пингвини



## Koralsky@games.bg

**Играя:** Xbox 360 shits, Sonic Rush
**Чета:** всичко що е Уудхаус
**Преоткривам:** че не съм от желязо...

404 - No Photo Available

## Kopacha@games.bg

**Играя:** SW: Empire At War Demo, Dynasty Warriors 4 Hyper, Namco Arcade Museum 50Th Anniversary, Megaman X8, Columns III
**Чета:** Името на Розата, Стар Трек - Спектър, Стар Трек - Мрачна Победа, Свирепия 14 - Отмъщението
**Преоткривам:** поразителния ефект на коктейла ракия + Bogka

## Orlinator@games.bg

**Играя:** Law and Order, мама му стара, шибания Law and Order
**Чета:** Жорж Батай и ДБС Пиер (както винаги) и за изпити (като никога)
**Преоткривам:** софт порното и мастиката

## Shraik@games.bg

**Играя:** Resident Evil 4, Shadow of The Colossus, Blade of Darkness, демото на Empire at War
**Чета:** Артър Кларк - "Градът и звездите"; "Одисея в космоса - Пълно издание"; Филип Дик - "Човекът във високия замък"
**Преоткривам:** Кафето, клубовете, Третия Alien!

## Kircho@games.bg

**Играя:** отново Prince of Persia 3
**Чета:** биренатa енциклопедия ;)
**Преоткривам:** комбинацията фитнес, сауна, солариум , студена бира и още нещо

## Ikarus@games.bg

**Играя:** EVE, Empire at War demo, CIV4
**Чета:** Правен баласт
**Преоткривам:** нищо не преоткривам

## doomy@games.bg

**Играя:** Total Overdose, Empire at war demo, Call of Duty 2, Guilty Gear Isuka
**Чета:** ксерокопирани лекции от рандъм колежки
**Преоткривам:** живота без WoW... поне за малко

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CD
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Иван Владимиров
Сергей Самуилов

директор маркетинг и реклама
Кристиян Бащавелов

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Добрин Йорданов - **Goodman**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Николай Лалев - **Kopacha**
Орлин Ялнъзов - **Orlinator**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

издател
Data.Bg

## Как оценяваме?

Новогодишните празници отминаха. Или поне така ни разказаха. Преди това отминаха и още няколко повода с различен коефициент на нанесени върху крехките ни вътрешни органи щети. Загубихме някои от колегите под отрупаните с останки от храна маси, но все още не смеем да предприемаме резките и необмислени действия, свързани с издирването им.

Дори Роко Сифриди все някога свършва, какво остава за мъничките рубрики в тленното ни списание. Но преди – до брой два – да приключим със съмнителните си опити да изтискваме плоски шегички дори от нещо толкова скучно, като илюстрирането на методите ни за оценяване и да измислим нещо ново – ще се потопим за пореден път в света на спомените си, за да ти ги илюстрираме и този път. Споделяйки най-неприятните места, на които можеш да се събудиш след тежка алкохолна нощ.

### цифрите говорят

**1** [Съшинско бедствие] – **До Азис.** Самоубивай се тихичко и изобщо не ни се обяснявай.

**2** [Ужасна] – **В токсикологията.** Бръснат ти главата, бият те и злоупотребяват грубо с крехкото ти тяло. А ти обещаваш повече да не правиш така.

**3** [Със сериозни проблеми] – **В затвора.** С нахлуването на спомените проблемите неминуемо ще се разрастват. Ще ти донесем погача с извара и пила, обещаваме.

**4** [Разочароваща] – **До Мичето от съседния вход.** Помниш ли как докато Гошо си купуваше доксициклина, ти му се присмиваше, че не можеш да изпиеш толкова, а?

**5** [Средна работа] – **Под масата.** И ние сме така, не виждам причини да се гордееш.

**6** [Добра] – **В леглото си, с махмурлук.** Добра си е, в предвид долните алтернативи.

**7** [откроява се] – **В леглото си, без махмурлук.** Добро вечерно купонче на ниска упринна цена. Какво повече искаш?

**8** [Отлична] – **В деня на излизане на новия GW-брой.** Поне ще имаш какво да си четеш в кенефа, докато прозонваш пост-алкохолния кърт.

**9** [Шедьовър] – **В Наташа Хенстридж.** Неподозиран свалически чар на пияна глава, а? Ако, като поизтрезнееш окончателно, Наташа започне да ти прилича съмнително на Мичето, прочети 4.

**10** [Революция] – **В Рая.** Събитие, каквото – не-метафорично казано – се случва веднъж в живота.

### графика
Как изглежда играта, колко добри са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт става цялата работа.

### звук
Именно звукът и музиката са нещата, които помагнат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

### увлекателност
Колко често и колко дълго се хващате да играете играта са индикатори за нейното качество.

### дизайн
Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайнът и цялостното усещане от играта.

### революция 10

**+ плюсове**
Положителните черти на едно заглавие. Понякога ни е доста трудно да ги открием. Тежка е рецензентската работа.

**– минуси**
Дори и перфектните продукти имат своите лоши страни!

## Звездо-забавяне

*SEGA of Japan* оповести тъжната за нашия мил копаещ колега, новина, че **Phantasy Star Universe** за PC ще бъде забавена за неопределен период от време. За да не си помислят феновете на PC, че те са единствените лишени от вселената на "фантастичната звезда", трябва да отбележим, че отложеното образуване на SEGA супер-новата засяга и PlayStation 2. За нова дата е посочена годината 2006. Като основна причина за поредното забавяне, SEGA изтъква желанието на Sonic Team да подобри цялостно качеството на играта, както и да доусъвършенства онлайн частта, на която **PSU** ще разчита. При това - сериозно. Нас ако питаш, това

са типичните конгломератни извинения за недобре вървящо голямо заглавие. Хайде не на нас тия, а?

## Румънска любов!

Едно от най-обещаващите заглавия за Xbox и респективно – Xbox 360 – ще се появи и за PC. По предварителна информация играта, разработвана в северната ни съседка, ще включва близо четиридесет мисии в сингъл и онлайн режими. „**Blazing Angels** надхвърли очакванията ни по отношение на качеството на визията и начина на игра, както на Xbox, така и на Xbox 360. Доволни сме, че правим нова стъпка, която ще ни позволи да покажем колко добра игра ще бъде **Blazing Angels Squadrons of WWII** и за PC", бяха думите на Тони Кий, маркетингов вицепрезидент на *Ubi Soft*. Ubi Soft Romania ще бъдат отговорни и за PC порта на играта, а същите тия пичове, както знаеш, ни дариха с дос-

та сносния **Silent Hunter III** за PC. Остава въпроса порта за PC от коя конзола ще бъде – Xbox или Xbox 360? Драги съседи – ще почерпим, и 360 пъти ако трябва...
Очаквай **BASOWWII** през март за Xbox, Xbox 360 и PC. Долу-горе по същото време можеш да очакваш и нашето ревю.

## Зеленовъдец в действие!

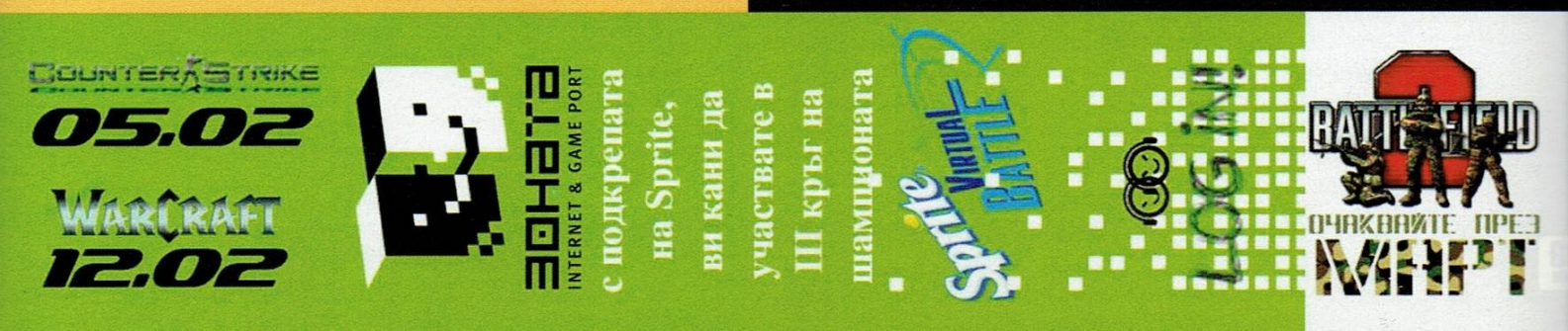
След десетки молебени, ритуални самоубийства, псувни и надежди, нашите скромни приятели от MS хвърлиха оня тъй дълго желан информационен къс, който вероятно е подмокрил една немалка част от PC обществото. **Halo 2** за PC ще го има. **Halo 2** обаче за Windows XP – не. Корпоративни зеленовъдни решения – друго не сме и очаквали. **Halo 2** ще направи своя PC дебют на новата операционна система, подготвяна от *Microsoft* и носеща гръмкото название Windows Vista. Разработката на Halo 2 за PC ще бъде поверена в ръцете на специално подготвен за целта екип, който ще работи в тясно сътрудничество с типовете от *Bungie*. Halo 2 за PC ще включва всичко, което беше налично в оригиналната Xbox версия, плюс картите

от **Halo 2** Multiplayer Map Pack. Като виден PC играч ще ти се предостави и възможността да създадеш свои мултиплейър карти. Сега, ние второто **Halo** го изиграхме преди година и половина (дори го и ревюирахме, представи си), но знаем, че повечето, които четете това, не сте имали подобна възможност. Ние пък вече се готвим усилено за тройката...

## Infraworld is no more!

Скъпите ни приятели от *Quantic Dream* (**Omicron**, **Fahrenheit**) ни „зарадваха" с новината, че обявената за PC, PS3 и Xbox 360 игра на име **Infraworld** е имала близка среща от трети вид... с брадва! От което е пострадала непоправимо. Мир на праха ѝ. В интервю за германския сайт Working Title, Guillaume de Fondaumiere е споделил: „Разработката на Infraworld е прекратена. Концепцията ни не беше добре посрещната издателя."
В същото интервю обаче, De Fondaumiere споделя още, че **Omikron 2** - игра, която беше обявена заедно с **Infraworld** - все още е в процес на разработка, макар и вече с променено заглавие – Karma. В същото време обаче ни предупреждават да не очакваме Karma по-рано

от 2009! Има и още – *Quantic Dream* работят по трети – все още неоповестен проект, който ще има версии за PlayStation 3, PC и Xbox 360. Чувам как вече бате ви Драго мрънка под мустак – „**Fahrenheit 2**, моля ви, **Fahrenheit 2**"...
Ще видим.



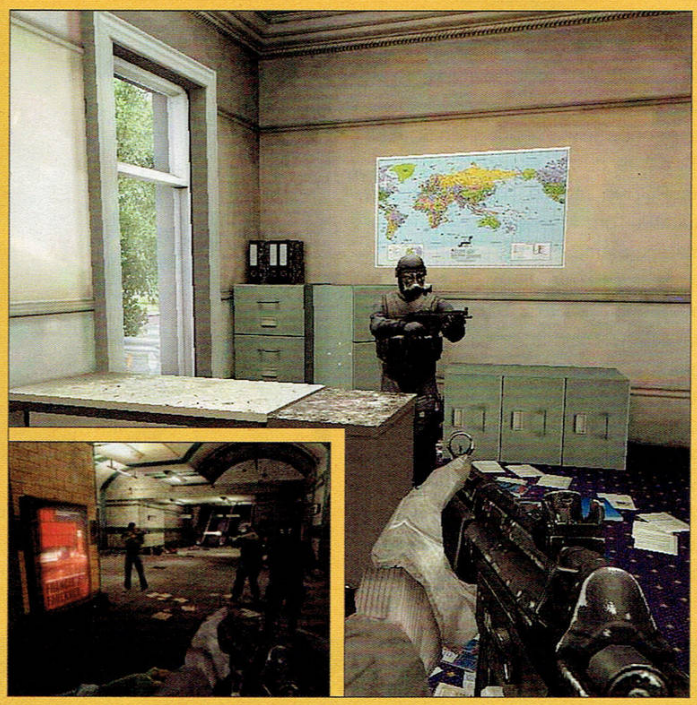
## Награди ме, телевизионно...

И нашата мила индустрия ще си има телевизионни награди по подобие на филмовата и музикалната. Всички знаем за американските Спайк награди, които от две години са абсолютното олицетворение на комерса, бидейки тотално дезинформационен поглед за това кое е стойностно и кое - не. Новите телевизионни награди ще бъдат спонсорирани от некомерсиалната организация The Academy of Interactive Arts and Science. Все още няма точна информация какво се включва в програмата на шоуто, но вече се подхвърлят слухове за обявяване на победители (вЕрно ли бе?) във все още необявени категории, както и дълбоки анализи, обясняващи защо дадено заглавие е спечелило определен приз. От Академията потвърдиха, че първата наградна церемония ще се проведе в началото на 2007.

## Диаболично... за трети път?

Каква е вероятността това да се случи? Девет години по-късно, готови ли са Blizzard да ни съобщят за продължението на тоталния блоксъстър Diablo II? Въпреки колосалното количество слухове, според които Blizzard подготвя Diablo 3, до момента нямаше почти никакви конкретни доказателства, че нещо такова се случва в действителност. Или поне така стояха нещата до скоро. На официалния сайт на Warcraft криейтърите, беше пусната обява за работа на Art Director, Lead 3D Environment Artist, Lead 3D Character Artist и Lead 3D Character Animation. Според Blizzard богопомазаните ще участват в ново мистериозно заглавие на фирмата. Мистерията съвсем леко се разбулва от мъничката подробност, гласяща, че всеки един от четиримата щастливци ще бъде прикачен към екипа, разработил Diablo и Diablo II. Не, не се наемаме да отгатнем какво може да означава това. Тук си говорим за Blizzard все пак, а пред тях доста често и боговете мълчат. Повече подробности – при първа богопомазана възможност.

## The Regiment идва



Европейският клон на Копаті потвърди, че техният военен симулатор, The Regiment, ще се появи във формат PC-DVD на 17-ти февруари. Играта ще представлява FPS, в който ще ръководите екипи от от по четирима души. Акцентът пада изключително върху използването на антитерористични тактики от реалния живот. За целта в разработката като технически съветник е участвал бившият ветеран от специалните британски части (S.A.S.) John McAleese. Част от мисиите ще включват реални сценарии (като обсадата на иранското посолство през 1980г.), други ще бъдат измислени (превземане на метрото от терористи).

## Crytek – Crysis

Най-голямото германско списание за видеоигри *Gamestar* публикува в новия си брой обширен материал за следващата игра на *Crytek* - създателите на **Far Cry**. Заглавието е FPS, който ще използва втората ревизия на феноменалния Cryengine и се казва **Crysis**. На форумите на www.evilavatar.com германски студент пусна в Gamestar част от статията, която се отнася основно до възможностите на новия енджин. Ето и някои от тях:

Поддържа двуядрени процесори; по отношение на светлината – всеки предмет ще бъде динамично осветяван във всеки един момент, ще хвърля направо РЕАЛНИ сенки и ще бъде интерактивен (почти всичко ще може да бъде разрушавано); слънцето изгрява от изток и залязва на запад, феноменални облаци и релеф; вкаран е страхотен motion blur, който ще се ползва при високи скорости – тогава предметите ще се размазват и ще губят контурите си.

**Crysis** няма да е дълга игра. Говори се за около 10 часа геймплей. За сметка на това обаче се работи усилено при мултиплеъра. Освен стандартните Deathmatch и Team deathmatch се предвижда и режим на игра, при който в средата на дадена карта ще се появяват специални артефакти, за притежанието на които два отбора в различните краища на картата ще се избиват поголовно. Артефактите ще дават нови оръжия, ъпгрейди и превозни средства.

Засега като евентуална дата на излизане се посочва края на 2006-а. Определено ще ви държим в течение!

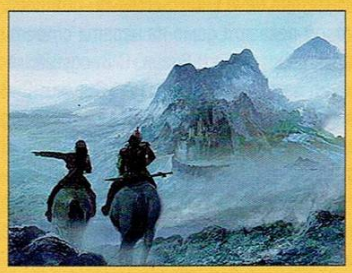
## The Sims 3 потвърдена

Сайтовете *Gamma Ray Clients Page* и *Feng Zhu Design Clients Page* вписаха играта **The Sims 3** като един от множеството проекти, в създаването на които участват. По този начин те официално потвърдиха информацията, че следващото отроче на *Maxis* със сигурност ще види бял свят (с разпространител *Electronic Arts*, разбира се). Не че някой се е съмнявал, де.

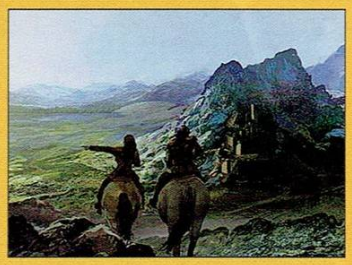
## Game Oscars

Обявиха финалистите на тазгодишните награди за интерактивни постижения – аналогът на оскарите в гейминга (Annual Interactive Achievement Awards). Призовете ще бъдат връчени на 9-и февруари. Лидери с най-голям брой номинации са **God of War**, **Guitar Hero**, **Shadow of the Colossus**, **Call of Duty 2**, **Nintendogs**, **F.E.A.R.**, **Jade Empire** и **Peter Jackson's King Kong**.

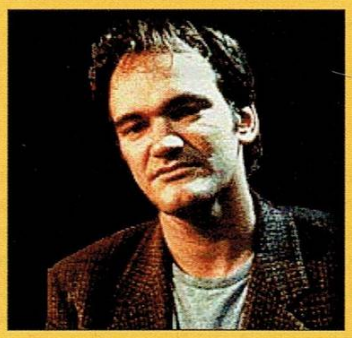
## The Witcher – Art



Човекът, отговорен за concept art-а в **The Witcher** – Деймиън Байовски - спечели първо място в дисциплината "2D" на 18-я CG шампионат, организиран от *CDSociety*. После се чудим защо всички говорят за "феноменална атмосфера" в заглавието на поляците от *CD Project*. Ето две нови творби на художника за **The Witcher**, показващи една и съща местност в ранна утрин и през деня. Евала!



## Тарантино ще режисира Half Life?

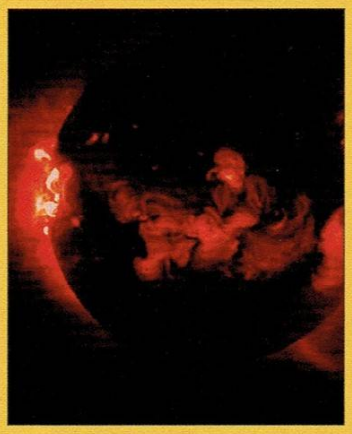


В последните няколко дни гейм-порталите са заляти от спекулации във връзка с появилата се информация в *Gamespot*, че Куентин Тарантино може да режисира филм по нашумелия хит на *Valve* **Half-Life**. Gamespot се позовават на неофициални източници в Холивуд. Фенските изказвания във връзка с новината са особено забавни и включват всякакви коментари - от радостни изблици в стил "Твърде добро е, за да е истина. Можеше режисьор да е Уве Бол." до гневни подмятания от рода на "Героите във филмите на Тарантино не спират да дърдорят. Гордън Фриймън хич не ми се вписва в представите като някакво вбесяващо плямпало." Ще продължим да следим темата отблизо, защото освен всичко останало е и забавна. ;)

## Без думи

В Япония започнаха продажбите на...USB пепелник! Натискайки специален бутон, пепелникът ще превръща цигарения дим в стаята ви в свеж въздух. Уникалното устройство ще побира до 4 цигари. Ако не разполагате с компютър, можете да захраните пепелника с 4 AA батерии.

## Sunshine



Днес, 17.02.2006 г., слънцето изгрява в 07h21min и залязва в 18h01min. Продължителност на деня: 10h40min.

## Disciples 3, Jagged Alliance 3D

*Strategy First* обявиха, че прекратяват споразумението си с *Game Factory Interactive* (собственици на *MiSTland South*), на които беше възложено разработването на **Disciples III**. Независимо от това, *MiSTland South* продължават да работят върху друга известна игра на *Strategy First* - **Jagged Alliance 3D**. **Disciples III** обаче ще види бял свят и съвсем скоро *Strategy First* ще обявят името на новото студио, което вече е поело разработката ѝ.

# CES 2006

Автор: **Kopacha**

По традиция се опитваме да отразяваме най-интересното от всички провеждащи се IT експота по света. Навремето нещата бяха по-прости, голяма част от всичко по-любопитно се концентрираше в две основни изложения – **E3**, провеждащо се в Лос Анжелис, и **ECTS** - в Лондон. И макар последното да позагуби блясъка си, за последните години се нароиха цял куп подобни "панаири". Дори тясно специализираните форуми – на Интел да речем – вече добавят по щипка гейминг-ориентирани лекции и демонстрации, паралелно с технологическите си разработки.

**Consumer Electronics Expo**, накратко **CES,** провеждащо се ежегодно в Лас Вегас между 4-ти и 10-ти Януари, също предложи и показа доста неща, подготвени от не един и двама гиганти в IT и Home Enetertainment бранШовете.

Тъй като сме гейм-ориентирана медия, а и ни по-омръзна от поредните и твърде популистки ревюта на подобни събития свързани с чипове, видео-чипове, саунд-чипове, мемори-чипове, дискове, блу-рей дискове, хай-дефинишън дискове и прочее, ще си се концентрираме върху събитията, които ни касаят директно – игровите насоки на експото, гейм разработчиците и техните настоящи и бъдещи проекти.

Макар **CES** да не се счита за тясно гейм-ориентиран форум, войната между гигантите *Microsoft* и *Sony* се прехвърля на всяко възможно бойно поле. Покрай тях малки и големи техни партньори не пропускат да използват момента за реклама, демонстрирайки „на живо" с какво се канят да ни изпразнят джобовете в най-скоро време.

Да се спрем най-напред на анонсите и основните акценти в презентациите на *Microsoft* и *Sony*.

## Microsoft

За *Microsoft* пред микрофоните се изредиха последователно Бил Гейтс, Стив Балмър и за цвят – Питър Муур – екс-изпълнителен директор на *SEGA of America* и настоящ такъв в *Microsoft* за цялата им дивизия за електронни забавления и мултимедийни продукти.

Били и Стив, според западните колеги, са се съсредоточили основно върху развитието на PC проектите на компанията – следващото поколение операционни системи и в частност Windows VISTA и своеобразната му еволюция като продукт. Гейтс отново потвърдил сериозния ангажимент и желание за „реверанс" към PC-то, както и към PC геймърите. Като потвърждение на думите му, за първи път бе показан и екслузивният PC only следващ епизод от **SiN** на *Ritual*, които постоянно се навъртаха наоколо. Под помпозното лого Games For Windows се мъдреха наредени няколко огромни плазмени дисплеи, на които можеха директно да се наблюдават красотите на реалновремевото демо на **SiN Episode – Emergence**, който *Ritual* обещават да види бял свят съвсем наскоро. По този начин *Microsoft* подкрепиха и самата инициатива за изцяло нова концепция в производството и разпространението на игрите – а именно епизодичността, в която *Ritual* се явяват пионери. За следващата година – година и половина, те обещаха 9 епизода на **SiN**, които са в разработка до една или друга фаза, със средна продължителност 5-8 часа геймплей и се очаква да излизат на интервали от 3-4 месеца.

*EA* демонстрираха първото downloadable демо за Xbox360 на техния предстоящ да излезе **Fight Night Round 3**, симулация на бокс, както и work-in-progress демо на **Burnout Revenge** във формат за 360.

Друг акцент от щанда на *Microsoft* беше станалата скандално известна вече **Elder Scrolls IV – Oblivion**. *Bethesda* и *Microsoft* показаха демо на играта с почти окончателни характеристики и визия. С въодушевление беше обяснено за игрален свят, надхвърлящ във всеки един момент няколко квадратни мили, според местностите, където се развиват действията в играта. *Bethesda* надълго и нашироко обясниха за успехите си при миксирането на екшън със станалите пословични и донесли известност на франчайза добре балансирани ролеви елементи.

За финал Питър Муур амбициозно обеща още доста неща – 50 нови игри за *Xbox360* до юни месец, 20 аркадни игри – доказани стари класики като **Street**

**Fighter II**, а също така и доста нови, изцяло достъпни през Xbox Live!, HD-DVD Add-on за конзолата, уточнявайки, че устройството ще е само за гледане на филми, но не и за съхраняване на игрална информация.

## Sony

*Sony* също наблегнаха на значително много новости от бизнеса си. *Сър Хауърд Стрингър*, изпълнителен директор и шеф на борда на директорите на *Sony Corporation*, покани на сцената *Том Ханкс, Рон Хауърд* и *Дан Браун* – трите звезди, стоящи зад задаващия се филмов хит на *Sony* **Шифърът на Леонардо**. С тяхна помощ, Стрингър се впусна надълго и нашироко в представяне на Blue Ray технологията, предимствата ѝ пред HD-DVD и голямото мерене на органи започна. Хората обаче като че ли най-нетърпеливо очакваха да се стигне до болната напоследък тема, както за самите *Sony*, така и за усилено очакващите конзолата. Още с първите думи в презентацията на последната, някак си мимолетно се появи Каз Харай – изпълнителният директор на SCEA – и спомена, че до момента към разработчиците от близо и далеч *Sony* са разпратили и им предстои да изпратят около 4 000 "кита" (комплекти с инструменти и инструкции за разработка).

Нещата обаче не минаха леко за *Sony* на тази пресконференция – доста от журналистите задаваха конкретни въпроси, на които за съжаление от компанията трудно даваха конкретни отговори. *Кен Кутараги*, шеф на SCEJ, се появи за кратко и отново разказа колко хубаво нещо е Blue Ray и колко облекчавала живота на разработчиците, после спомена, че се работи и в насока PS3 да поддържа новия HDMI интерфейсен стандарт за видео и телевизия във висока резолюция – формат, който се очаква да бъде с финализирани спецификации едва в края на пролетта.

Ключовият акцент в тяхното демо беше PSP. Портативната им конзола набира скорост – макар и тромаво – и от *Sony* обявиха линия от нови заглавия, пускането на нова онлайн-услуга за мултимедия, филми и др. Все пак много въпроси

останаха без отговори, а посетители и журналисти не останаха доволни. Бомбата дойде от колегите на скандално известния The Inquierer, които някак са установили, че във витрините, където стояли изложени мострите на PS3 зад табелки "Conceptual Design", кутиите реално били празни. Последва конфузна ситуация и още мълчане от страна на *Sony*.

## Dell

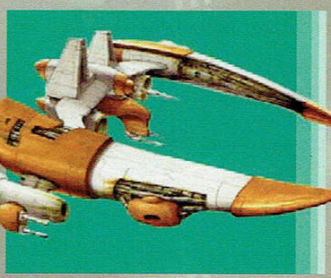
Хардкор PC геймърите намериха единствено утеха в приятната гледка на най-новия звяр на американската компания *Dell Computers*. **Dell XPS 600 - Renegade** накара много хора да зяпнат невярващо. Машината, разработена съвместно с *nVidia*, включва под капака си четири 7800GTX, ядра върху двойни SLI платки, свързани с директна шина, синхронно работещи на 16x PCI-E шини, Intel Extreme Edition фабрично овърклокнат хардуерно на 4.26 Ghz. От *Dell* се похвалиха, че това се равнява общо на 1.3 милиарда транзисора сумарна GPU мощ, 2 Gb посветена видео-памет, и скорости при пресмятане, равняващи се на 41 Gigaflops при целочислени изчисления, и до 5.2 Teraflops при изчисления с плаваща запетая. С други думи - най-бързият геймърски компютър на планетата. За да бъдат максимално убедителни, хората от *Dell* и *nVidia* демонстрираха **Call Of Duty 2** при резолюция 2560x1600, работеща с всички възможни анизотропии и антиалайзинг, върху прекрасен 30-инчов плазмен монитор Dell. Самото Quad SLI техническо изпълнение остава, поне за известно време, ексклузивно на разположение само на *Dell Computers*. На въпроса на един от журналистите след края на презентацията „А колко струва?", Майкъл Дел, собственик и изпълнителен директор на фирмата, се засмя и каза „Много, но си струва". И ако на подобен въпрос, отговор „много" не е притеснителен, особено когато идва от устата на милиардер, то не знам кое би било по-притеснително. И така, приятели, аз може и да не бях там, може и да не говорих и ни принцеси, ни принцове видях, но с удоволствие ви „вкарах" в по-важното. Благодаря ви за търпението.

**Производител & Разпространител:** CCP Games
**Платформи:** PC
**Жанр:** MMORPG
**Изисквания:** 600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB VIDEO
**Сайт:** http://www.eve-online.com/
**Български фенсайт:** http://www.eve-bg.com
**Турски фенсайт:** http://www.eveturk.com

# EVE Online: Red Moon Rising

## Бъдещето на онлайн игрите – днес

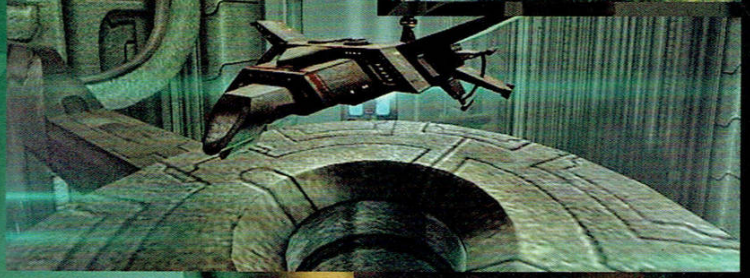
Автори: **Ikarus и Garou**



*Да напишем нещо повече за MMO-тата и по-специално за бъдещите тенденции в развитието им – това беше задачата, която колегите ни поставиха по случай настоящия брой, посветен на ролевите игри.*

*Без много да се замисляме, единодушно стигнахме до заключението, че вместо това можем да направим нещо още по-добро – да ти разкажем за* **EVE Online***! Вместо аналитичен разрез на жанра, подплатен с прогнози, предположения и препоръки за развитието му, ще получиш стандартно ревю, но така според нас е по-добре.*

*Съзнаваме, че представянето на заглавието на страниците на GW е доста позакъсняло, но трудно можеше да стане в по-подходящ момент. Защото напълно чалнатите исландци, разработващи и поддържащи играта през изминалите две пълни години от съществуването ѝ, поставиха нови граници и направиха неща, смятани за немислими.*



**EVE** е космическо MMO и на практика все още няма аналог. Да бъде такъв се опита преди време **Earth&Beyond**, но беше застигната от зла участ и фалира, а към подобна развръзка май е поело и безумието **Star Wars Galaxies** – или поне се надяваме.

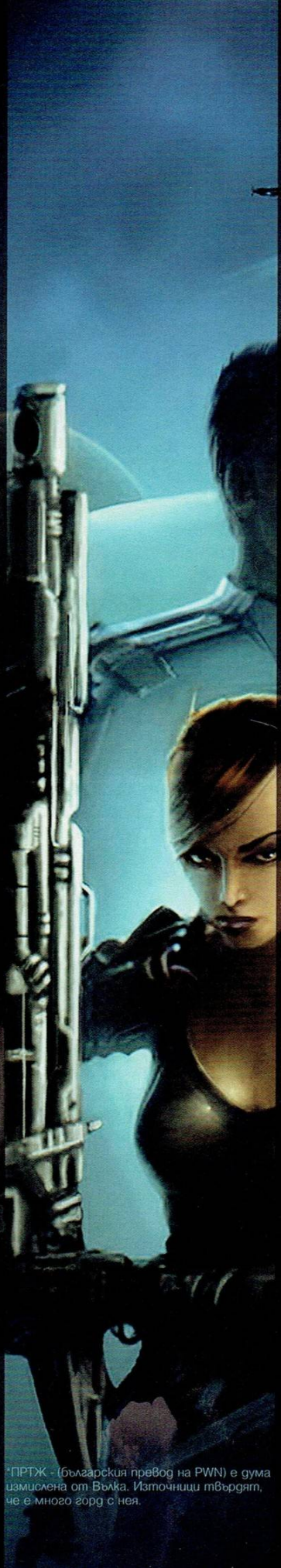
Играта започва, предоставяйки ти възможност да си избереш герой измежду четирите раси в играта. Трябва да определиш стартовите му атрибути (*intelligence, perception* и т.н.), уменията, с които ще стартира и да оформиш външния му вид по свой вкус – финалната част на тази операция отнема между 5 и 30 минути – ако играчът реши да се позанимае с всичко - от челюстта до веждите и осветлението. Любопитното всъщност е, че в **EVE** нямаш реален аватар, а на практика си... ами това, което „караш"! Действието изцяло протича в открития космос или в космическите станции, тъй че гледната точка е фиксирана на самия кораб, а камерата се управлява с мишката. С развитието на играта и в зависимост от професията си ще управляваш най-различни кораби, но външният вид на всеки модел е строго фиксиран и не се променя. Интерфейсът е изключително удобен – спрямо него е предприет т.нар. desktop подход, позволяващ да се предостави огромно количество информация на играча във всеки момент. Нещо, което ние високо оценяваме, но то със сигурност ще накара новите играчи да вият срещу луната, докато разберат кое как е. Друг нестандартен момент е развитието на героя. Не се трупа опит и не се качват нива. Липсват и до болка познатите класове, или поне липсват в типичния смисъл на думата. В **EVE** за почти всяко нещо е необходимо *специално* умение, което се купува под формата на книга, прочитането на която води до 1 ниво усвояване на умението. Всичко – от карането на кораби до монтирането по тях на различни оръжия и спомагателни модули – изисква дадени скилове на определени нива. Всеки модел кораби има съответен брой „гнезда" за завинтване на оръжия и екстри. Уменията са навързани в сложно и преплитащо се технологично дърво, започващо с общи за четирите раси скилове и тясно специализиращо се в отделни области с течение на играта. На практика, всеки играч има свободата сам да създаде свой клас, тъй като възможностите за конфигурация са буквално хиляди. Всяко умение се развива до максимално ниво 5 и изучаването му отнема период от време, зависещ както от атрибутите ти, така и от сложността на умението. Така се стига до умения, чието изучаване от ниво 4 до 5 спокойно може да отнеме и седмица. Тази особеност на **EVE** позволява дори на хора, които нямат достатъчно свободно време, да не изостават с материала, въпреки че тези, които прекарват по десетина часа на ден сред звездите, все пак имат предимство. Това, че хората, играещи повече от година, са по-мощни от начинаещите играчи, не е задължително фатално. Защото на по-късен етап самите кораби стават строго специализирани, а в голяма флота има място и най-вече нужда от всеки. Докато навлезе в играта и натрупа основни скилове, играчът има време да прецени какво иска да специализира в последствие – корабите варират от малки фрегати до титани с размерите на космическа станция, всеки с уникални предимства и недостатъци.

Новаците не трябва да се притесняват от гонения от страна на стари и недоброжелателни играчи (така наречените griefers). Въпреки че игровата вселена е огромна (около 5000 звездни системи), сърцевината на основните NPC империи се охранява от Concord (NPC по-

лицията), така че всеки е в безопасност там, докато не прецени, че е готов за външните територии.

**Power to the people**

И тук, както в почти всички онлайн игри, могат да се създават гилдии. В **EVE** те се наричат *корпорации*, а те на свои ред могат да се обединят в по-големи съюзи, наречени *алианси*. Подобни крупни образувания са необходими за поддържане на териториален контрол в пограничните региони, които не са под властта на NPC империите. Те могат да бъдат завладени от абсолютно всеки, който има достатъчно пари, за да построи специални станции, гарантиращи му суверенитет и достатъчно пилоти и огнева мощ, за да го отстоява срещу други мераклии. С последните две контент добавки към играта – съответно Cold War Edition и Red Moon Rising, *CCP* затвърдиха статуса на **EVE** на хардкор PVP MMO с акцент върху териториалния контрол. Смъртта в космоса може да е много бърза. Изненадваща и безмилостна. И да струва на играча адски много. Загуби ли кораба си, значи той е безвъзвратно унищожен, и дори застраховките рядко покриват всички щети. Унищожат ли спасителната капсула, той се прераждa на определено от него място с подготвен клонинг. Точки от скиловете е почти немислимо да се загубят, тъй като клонинги-



*ПРТЖ - (българския превод на PWN) е дума измислена от Вълка. Източници твърдят, че е много горд с нея.

те са евтини, но загубата на кораби, оборудване и товари – тоест на пари – е ежедневие. Капитали, трупани с дни, могат да се изпарят за секунди. Това не е екшън, тук рефлексите не помагат – битките се решават с добра тактика, правилно комбиниране на възможностите, числено преимущество и понякога малко късмет. Непобедими комбинации няма и винаги нещо ново и абсурдно може да изненада играча. При все това битките са неподозирано адреналинови и възбуждащи – по простата причина, че във всеки момент се залага адски много. Но пък – на който са му малки топките, да си седи при полицията.

И ако си мислиш, че завладяването на замъци в **Lineage** е нещо величествено и епично, значи трябва да видиш мащабите на нещата тук, за да осъвременяш представите си за величественост и епичност. Политиката и задкулисните интриги между големите алианси са ежедневие в един свят, където всичко е навързано. А това е възможно поради една причина – **EVE Online** има *само един гейм сървър*. *CCP* от самото начало решили, че множеството сървъри разводняват усещането и че както плейърите, така и технологията е достигнала равнище, при което е възможно всички играчи да съжителстват в един и същи свят. Малцина вярваха, че това е възможно през 2003-та. Постоянството на разработчиците и доверието в играчите обаче даде своя резултат – днес **EVE** има около 100 000 абоната, а вечерно време да са на линия по над 20 000 души. Да повторим отново: в един и същи свят! По едно и също време. Напоследък притокът на хора – основна част от тях разочаровани от останалите онлайн ролеви вселени, в това число и **World of Warcraft** - е толкова мощен, че на 21ви февруари целият сървърен клъстер беше изцяло подменен с минимални сътресения, за да може да обезпечи очакваните натоварвания, което поставя сред 500-те най-мощни системи в света. Накратко - 70 IMB 64-bit двупроцесорни Blade сървъра. ПРТЖ*!

**Кървави пари**

Един от най-интересните аспекти на **EVE** е икономиката. До колко важна роля играе икономиката в едно MMORPG, зависи от разработчиците. А исландците не са пропуснали да й обърнат специално внимание и са създали може би най-добрата икономическа симулация до момента. Всъщност в играта е налице напълно действаща пазарна икономика, която се диктува от играчите и може да се определи като саморегулираща се, с някои дребни изключения, но достатъчна, за да просълзи Адам Смит. Наблюдават се дори инфлационни процеси, но това е друга тема.

Какво трябва да има в една икономическа система, за да работи? Търсене и предлагане е лесният отговор. Но налице трябва да са и още много, много други системи, които да следят за какво ли не. Любопитното за **EVE** е, че професията "Търговец" не само може да те издържа, но е точно толкова успешна, колкото ако строиш кораби, пиратстваш или гониш пирати. Благодарение на голямото количество станции, всяка от които се нуждае от определени неща, а произвежда други, от които пък се нуждаят други станции, които... и т.н. Търговецът трябва да познава много добре региона, в който се подвизава и да знае кое и къде се търси и да дебне "оферти". Защото освен NPC станциите, в икономиката участват и играчите, които също продават някои неща. Понякога се случват адски изгодни сделки, когато някой играч иска да разкара някакъв натрупан и непотребен за него ресурс просто възможно най-бързо. Тогава целта – не, Задължението! – на добрия търговец е задължително да го изкупи и да го извози на място, където може да го продаде с огромна печалба, да си отвори едно Quafe и да продължите да дебнете пазара.

Това е само върхът на айсберга. **EVE** не се изчерпва бързо и не е елементарна. Около 80% от предметите и корабите в играта се произвеждат от играчи, които пък на свой ред имат нужда от хора, които строят отделни компоненти и или добиват нужните суровини, за да може накрая да се получи готов продукт. Има хора, които си прекарват максимално добре времето в подобни занимания и не ги притеснява факта, че не могат да изполват дори най-елементарни оръжейни системи, защото те... ги строят.

В най-горната част на таблицата на "търговците" се намира алиансът от играчи Interstellar Starbase Syndicate (ISS). Много може да се пише за ISS и пак няма да е

достатъчно. Те са големите риби. Тези, които имат икономическата и индустриалната сила да променят цени и да завладяват цели пазарни сегменти. Най-голямото постижение на корпоративните бехемоти беше построяването на два Outpost-а, в 0.0 космоса. Outpost-ите са огромни станции, които се строят от играчи. За да бъдат построени, трябва да се изпълнят няколко условия и да се разполага с огромни ресурси (десетки милиарди ISK). Какво направиха пичовете от ISS, че са толкова специални? Те построиха два Outpost-а в 0.0 космоса, а това е нещо, което е запазена марка на големите бойни алианси. Защо ги да го направят? Ами защото всички имат далавера. Снабдяването с някои неща в пустошта на 0.0 космоса, където няма никакви станции и търговията е нещо, което съществува само вътре в самите огромни алианси, може да бъде много трудно. Двата аванпоста на ISS са построенни в ключови региони на ръба на подсигурения от Concord (местните куки, както споменахме) космос и подобното на дивия запад беззаконие. По този начин те служат като място за среща между играчите, които живеят в сравнителната безопасност на т.нар. имперски космос и големите алианси.

Добре, при такова беззаконие и властваща вандалщина, защо хората не дебнат заходите към аванпостите или просто големите алианси не ги взривят? Това са два много добри въпроса, но ISS нямаше да са толкова популярни и богати, ако нямаха някои доста добри идеи. Като за начало, те притежават само малка част от Outpost-а. Преди да бъде построен, те издадоха 3600 "акции", които бяха предложени по 10 милиона ISK всяка. Първата вълна от около 1000 акции беше предложена на огромните бойни алианси, които се подвизават в близост до самия аванпост. Хитро! Доста малка е вероятността да да взривиш нещо, което частично притежаваш и ти носи добри пари. Пък и голям е шансът да се опитваш да пазиш мира в т.нар. "демилитаризирани" системи в близост до него. За мира, разбира се, се грижи и бойното крило на ISS, членовете на което патрулите споменатите системи.

Това е съдържание, създадено от играчите в най-чиста форма (player created content), а ММО академиците (да бе, има такова нещо, без майтап) стигнаха още по-далеч и го нарекоха Emergent Behavior – термин, с който умните хора, занимаващи се с изучаването на виртуални светове обичат да си играят, но рядко приписват на нещо, което се случва в игрален свят. Това е вторият път, в който се споменава в едно и също изречение с **EVE Online** в рамките на една година. Предишният път ли? Грабеж, при който внедрени крадци в рамките на 2-3 часа нанесоха щети за милиарди ISK. Щети, равняващи се на над $6000 в реални пари. Ето това се нарича Emergent Behavior. Когато играчите заобикалят ограниченията, наложени им от играта, за да изпълнят някакви цели, които са си поставили. Създават структури и сложни връзки, които не се поддържат от игралната система. Ако тези неща те интересуват по-подробно, можеш да погледнеш в wikipedia.org.

Казахме „реални пари". Какво имаме предвид? RMT (Real Money Trade) е термин, зад който стои търговията на игрални пари за реални такива. Нещо, от което всеки разработчик се бои, а повечето играчи изключително гръмогласно отричат и осъждат по форуми, блогове и IRC канали. И както го отричат, така revenue estimate-а (предсказанието за целия оборот) за 2005 година е над 500 милиона долара! И това е само западният пазар, без Южна Корея. А там има буквално *стотици* ММО игри, за които не сме чували. Каквото и да си говорим, колкото и да е забранено, каквото и да правят разработчиците, за да го спрат (банвания на акаунти, наказания и т.н.) RMT се разраства с всяка изминала година. Въпросът не е "Дали?", а "Кога developer-ите ще развеят бялото знаме и ще го приемат като част от жанра?"

**EVE** е една от най-добре направените игри и сред малкото, които имат ясна идея накъде отиват, за какво се борят и какъв им е target-ът. Заглавието е уникално поради това, че всичко в него се диктува от играчите, на които е предоставена безпрецедентна свобода. *CCP* само следят ситуацията и предоставят необходимите инструменти за развитие с всеки следващ пач, без да знаят как точно те ще бъдат използвани. Прекрасен пример за това е строежът на публичните аутпости и отварянето на външните системи за по-малки корпорации.

Съдбата на **EVE Online** е в ръцете на хората, които я играят. За нещо повече трудно може да мечтае един разработчик, а и един играч. Ако с тази статия накараме дори и десетина човека да оставят за малко щитовете и магиите и да надзърнат в бъдещето, значи сме направили нещо добро.

одел Десислава Георгиева
сенция Xground Models
отограф Александър Кацев
им Лора Славова
есия Gamers` Workshop

# Пръстен, Меч, Магия

## Следващата генерация ролеви игри

### Най-интересното, което ни очаква на CRPG сцената през 2006

Задава се една интересна ролева година. Не, грешка – задава се една страхотна, вдъхновяваща RPG година. Година, през която „Безименният" ще се надигне отново, за да спаси готическия свят от заплахата на Белиар. През която Тамриелската империя и лично негово височество Юриъл Септим ще има нужда от коравата ти ръка и стоманения ти меч. Дванадесет месеца, през които канадските магове може би ще възвестят началото на Драконовата ера. Петдесет и две седмици, през които Никогазимните нощи ще ни облъхнат с мразовития си хлад... за втори път; ще ни омаят със смразяващата красота на новите си дрехи, ще ни поведат на дълго пътешествие през земите на Забравените кралства.

Триста шестдесет и пет дни, в които десетки нови, фантастични светове и ролеви вселени ще разтворят гостоприемните си врати и ще подканят нас – играчите – за кой ли път да вкусим от неповторимото им очарование. Запомнете думите ми – 2006 ще бъде Годината на Великото завръщане! Добре дошли в Епохата на RPG-DeNovo! Затаете дъх – в следващите няколко страници ще присъствате на единствената по рода си мини-световна премиера на онова, което един ден гейм-историята ще нарече Новия Ролеви Ренесанс!

# Ролевите жанрове

## Според формата и големината... на меча

Автор: **Jeru**

Ролевите игри са комплексен жанр, съставен от безброй елементи и игрови механики, които отличават отделните заглавия. Този материал има за цел да разгледа по-общо основните видове RPG-та, които съществуват. Реално те се разделят на два вида - класически RPG-та и Hack'n'Slash. Оттам нататък имаме много на брой "малки поджанрове" в зависимост перспективата на камерата, бойната система и тази за развитие, игралната платформа и това дали са ориентирани към солова игра или към онлайн мултиплеър.

Нека започнем с първото нещо, което обикновено се набива на очи – визията и съответно – **перспективата**. Най-често използваната гледна точка (особено в по-старите заглавия) е изометричната, тип "птичи поглед", в която 3D персонажи се разхождат върху предварително рендвани 2D фонове. Обикновено терените са красиви, с изключително внимание към детайла, но за сметка на това нивото на интеракция е почти нулево. Положителна страна са и ниските системни изисквания, поради двуизмерността на повечето обекти. Много популярен и успешен енджин от този тип е Infinity engine-ът на *Bioware*, който е залегнал в основата на множество класики в жанра – **Baldur's Gate 1** и **2** и техните expansion pack-ове **Tales of the Sword Coast** и **Throne of Bhaal**, уникалният **Planescape Torment**, екшън ориентираните (не hack 'n' slash обаче; просто игри с афинитет към кютеците, но и с комплексна система за водене на сраженията и развитие на героите) **Icewind Dale**, **Icewind Dale: Heart of Winter** и **Icewind Dale 2** и др. Изброените игри, прочее, са част от "must play" ролевия списък, наред с **Fallout 1** и **2**, **Arcanum** и **The Temple of Elemental Evil**. Препоръчваме смело. Hack 'n' slash-овете от "изометричния тип", чиито имена си струва да се споменат, са **Diablo 1** и **2**, **Revenant**, **Ultima** и **Sacred**.

Доста по-рядко се срещат ролеви игри с перспективата от първо лице. Макар и на пръв поглед да изглеждат като стандартни FPS-и, представителите на този вид обикновено са доста хардкор ориентирани. Като начин на игра не се различават почти по нищо от вида, който описах по-горе. Типични примери са **Might & Magic** серията, феноменалният **Deus Ex**, **System Shock**, **The Elder Scrolls III: Morrowind** и двата му експанжъна **Bloodmoon** и **Tribunal** (които могат да се играят и от трето лице), **Vampire the Masquerade: Bloodlines** и др.

Камерата от 3-то лице също се използва в жанра. В повечето случаи става въпрос по-скоро за хибриди между third person action-и и RPG, отколкото за чисти ролеви игри и това понякога е причина за объркването на играчи, които не могат да дефинират дали в момента играят "екшън ориентирано ар пи джи" или TPS с ролеви елементи. Задължителни заглавия от този тип са **Gothic 1** и **2**.

Следващ елемент, разграничаващ RPG-тата едно от друго, е **системата за развитие и битки**. Hack 'n' slash-овете, мисля, са познати на всеки (Fable, Jade Empire, Diablo и др.) – изключително семпли във всеки един аспект като основната цел на битките е да се набирате като обезумели върху бутона за атака и постоянно да сте в готовност да изпиете промишлени количества вълшебни елексири за мана и здраве. Приятни, неангажиращи и перфектни за разпускане, но нищо повече.

При стандартните ролеви заглавия се разчита на по-сложни начини за водене на сражения и за развитие на героите. Разнообразието от статистики, умения и магии е голямо. При самите битки най-често има опция да паузиране, за да можете да дадете подробни инструкции на всичките си герои какво да вършат – кой кого да атакува, кой да подсилва партито със съпорт спелове, кой да лекува ранените и т.н. Някои игри залагат на изцяло походови сражения (**Fallout**, примерно).

Това дали ролевите игри са ориентирани към солова или мултиплейър игра е друг аспект от геймплея, разделящ ги на подвидове. Сингъл плейър заглавията обикновено са силно стори дривън, с добре изградени персонажи и множество диалози и странични куестове. Понякога управляваният герой не е само един, а е придружаван от парти (чиито членове или биват създавани от играча или са предварително генерирани и се присъединяват към него в даден етап от приключението.

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) са – както се досещате от името – онлайн ориентирани. В тях ролевият маниак си създава един единствен герой, с когото обикаля из огромни, необятни светове, населявани от разнообразни изчадия и пълни с още по-разнообразни съкровища. Но най-важното е, че наред с него има още стотици други играчи, всеки със свой собствен персонаж и собствени цели! В някои представители на този поджанр може да се включвате в гилдии, като по този начин действате в екип с други плейъри и се ползвате от различни "гилдийни" облаги. Обикновено по-големите и популярни MMORPG-та се играят на платени сървъри.

Това, разбира се, са само малка част от елементите, отличаващи различните RPG-та. Има още безброй неща, които биха могли да се кажат. Да не говорим и, че почти всеки съвременен гейм жанр използва похвати, въведени от ролевите игри.

Светът на RPG-тата е богат и необятен, като за всеки вкус има по нещо (няма; липсва ми порно ролева игра с новородени теленца – бел. Snake).

**Производител:** Obsidian Entertainment
**Разпространител:** Atari
**Платформи:** PC
**Жанр:** RPG
**Излиза:** TBA
**Сайт:** http://www.atari.com/nwn2

# Neverwinter Nights 2

## TORN: Второто пришествие?

Автор: **Duffer**

*„Първоначално прегледахме внимателно официалните форуми на BioWare и множество фенски сайтове, за да видим какво очаква NWN кълнонитото от едно продължение на играта. Едното от основните искания беше за разширяване и обогатяване на кампанията, за повече индивидуалност и свобода за „пепсітеп"-ите и роля далеч по-сериозна роля от тази на „движещи се парчета месо". Другото – за повече гъвкавост и възможности за настройка на комплекта инструменти за модифициране.*

*Така че ние решихме да фокусираме усилията си в двете направления, опитвайки се да създадем едно от най-добрите RPG заглавия за 2006-та, като същевременно усъвършенстваме и повишим репутацията на оригиналния Neverwinter Nights комплект инструменти за модифициране, като един от най-добрите в жанра..."*

***Дарън Монахън, Продуцент, на проекта Neverwinter Nights 2***

Като за начало ще си позволя малко лични разсъждения – в голяма степен от спекулативен характер – което не е особено професионално от моя страна, но се надявам да бъда извинен, защото ме глождят и просто трябва да ги споделя. Споменавал съм по други поводи, че не харесах **Knights of the Old Republic** версията на *Obsidian Entertainment*. Извън чисто техническите си недъзи (за наличието на които – убеден съм! – вината е повече на разпространителя и форсираните срокове) заглавието се отличаваше и с драматична липса на оригиналност. Липса на собствена идентичност и живот! От него струеше характерната механичност, плод на чиракко отношение и реализация. Остро се натрапваше отсъствието на дизайнерско вдъхновение, на истински находчиви геймплейни иновации. С други думи – приличен клонинг на бляскав оригинал, но не и играта, която човек очаква от екип истински RPG майстори, ръководен от пичове като *Крис Авълон, Дарън Монахан* и *Фъргъс Ъркхарт*.

От друга страна обаче имаме **TORN**. За този отдавна погребан и забравен (дали?) проект вече сме говорили – в един от фийчърите, посветен на мъртвите гениални гейм-проекти. Освен отново да изразим огромното си съжаление, че не доживя да види бял свят, за него тук повече няма да говорим. Но си струва да се спомене нещо много важно – **TORN** се роди в умовете на вече споменатите *Монахан, Ъркхарт и Авълон* – по времето, когато те все още съставляваха идейното ядро на *Black Isle*. Тъй че, лично аз, съзирам шанс именно в **Neverwinter Nights 2** въпросното трио да осъществи отколешния си замисъл за изцяло 3D, епично RPG, следващо каноните на 3,5-ата ревизия на *AD&D* правилата. Въпросът е: ще го пропуснат ли *Obsidian*? Отговорът: по всяка вероятност... да!

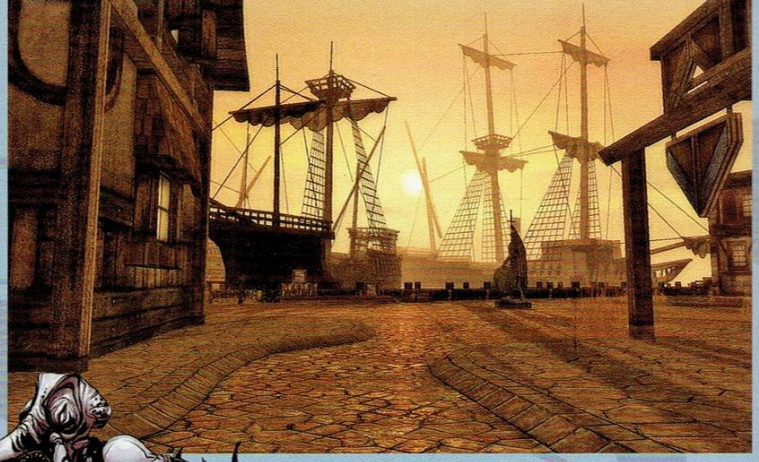
### Имало едно време едно... RPG

За да отговорим на поставения въпрос, първо трябва да се запитаме: какви са съставките на една хардкор ролева игра?

На първо място – историята. За нея, уви, не се знае почти нищо. Само откъслечни намеци за грандиозна битка между могъщ маг и създание от сенките, състояла се в далечното минало, последствията от която обаче оформят настоящето. Мястото където се е разразила тя – *West Harbor* – е мрачна, блатиста земя, а главният герой – ти, демек – е абсолютният г-н Никой.

Решението персонажът да не е поредният супер-хиро звучи донякъде като свеж полъх в мухлясалите стаи на RPG догмите. От друга страна – да си припомним **Dungeon Siege**, където същата идея бе така некадърно реализирана, че на играча му беше невъзможно да се идентифицира с героя и да съпреживее действието. Концепцията до вчера никому неизвестният селяндур изведнъж да грабне меч и да стане егати великият боец е доста хлъзгав камък и звучи толкова бутафорно, че за да й върже дикиш някой (да й повярва иначе казано – за незапознатите с турцизмите), трябва да се е случила в България, а въпросният цървулан да се казва Мичо. Подобни сюжетни постановки звучат нелепо и не допринасят за убедителността на цялата история. Обаче можем да се досетим защо *Obsidian* все пак залагат на безлична "визитна картичка" за главния си герой. Защото така играчът сам ще може да открие мястото си в света; ще му се даде стимул за трупане на опит и репутация, която – постепенно, с развитието на сюжета – да му позволи да получи достъп до по-„висшите" социални кръгове. Впрочем това, за което говорим, може по наистина страхотен начин да се върже с Influence (влияние) системата (подобна на тази в **KotOR**), която ще присъства в играта.

Споменавайки "Рицарите" – фундаменталната механика на **NWN 2** на практика ще е същата, само че "разширена и допълнена с нови елементи". Макар че няма да можеш да „корумпираш" някого по начина, по който това ставаше в **KotOR II**, решенията ти ще влияят пряко върху отношението на членовете на групата и на NPC-тата към теб. Уклонът към добро или зло ще се изяснява в процеса на игра,



т.е. ще зависи от действията ти и методите, с които постигаш целите си и (вече!) ще оказва по-сериозно отражение върху геймплея. В **NWN2** ще има поне две алтернативи за решаване на всеки куест, при това – с широк диапазон от варианти и възможности. Авторите се заканват да задоволят както праволинейните, агресивни играчи, предпочитащи да си пробиват път с бой, така и по-дипломатичните, осланящи се на хитростта и интелекта геймъри. Наградата в точки опит ще е еквивалентна и при двата подхода – т.е. ощетени няма да има.

**Един за всички – всички за един**

Поредната „заемка" от **KotOR II** се заключава в промяна ролята на т.нар. „пепсітеп" (спътници) и начина на тяхното управлението. В **NWN2** техният брой ще нарасне до максимум трима и играта ще е подчертано party-базирана. Играчът ще има пълен контрол върху персонажите от групата – диалози, екипировка, управление. Ще може да се „вмъква" в кожата на който и да е от тях ако реши, че компютърното AI не се справя добре със задачите си. Това може и да значи повече микромениджмънт на партито, но – според мен – и много повече фън. Още повече, че групите ще бъдат доста разнообразни, а комбинациите от различни персонажи в състава им – практически неизчерпаеми. *Obsidian* имат амбицията да включат в играта *всяка една раса и подраса, появявала се някога в света на Forgotten Realms*. Ще бъдат добавени и нови класове, като до момента е обявен официално само един: *Warlock*. Да не забравяме и факта, че усъвършенстваният набор инструменти за модифициране ще позволява огромна свобода за промяна на облика и „бъзикане" в характеристиките както на отделните раси и класове, така и на всички 70 или 80 вида чудовища, включени в играта.

Накратко, добрите новини тук звучат така: много висок коефициент на преиграване и невероятно продължителен „живот" на играта, гарантиран от десетки и стотици фенски модове.

**Сладки и бонбонки**

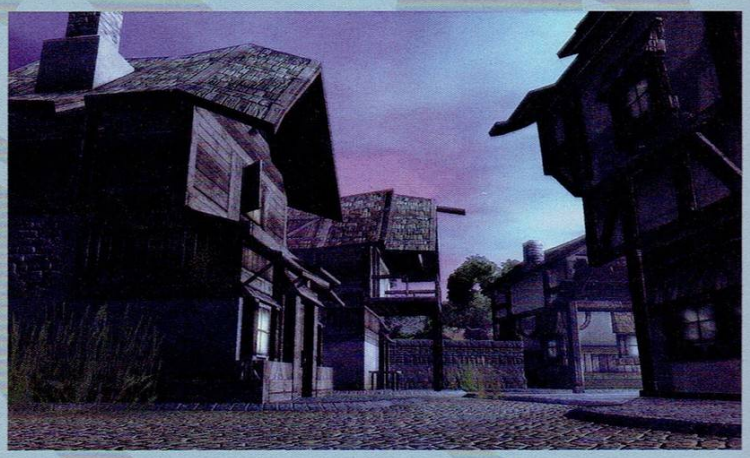
Накрая - по-тривиалните новинки около заглавието. Еджинът (със смешното име *Electron*) е пренаписан почти изцяло и, доколкото можем да съдим по шотовете, изглежда ЗА-ШЕ-МЕ-ТЯ-ВА-ЩО! Иде реч за много шейдъри (пикселни и вертексни) и блър по текстурите, ефектна смяна на ден и нощ. Честно, колкото и да се опитвах да не се впечатля, в крайна сметка *Obsidian* успяха да изтръгнат от мен едно: "*Damn! It's looking GOOD!*" От видяното съдя, че бъдещото отроче на *Obsidian* ще изглежда по-зашеметяващо и от **Jade Empire**, аналогията с която, впрочем, се набива още повече и предвид факта, че перспективата на камерата ще бъде абсолютно същата.

**Очаквайте със СТРАШНА сила!**

След всичко казано, предположението, с което започнах – че **NWN 2** ще е заглавието, в което *Obsidian* ще вложат идеите си от **TORN** – ми се струва все по-несъстоятелно. Към момента по-скоро изглежда, че играта ще заема идеи предимно от предшествениците си, **KotOR** и **Jade Empire**.

Но пък това "към момента" нищо не значи. "Към момента" е твърде, твърде далеч от финалния облик на заглавието. Бели петна колкото континенти зеят в картата на **NWN 2**. При толкова информационни пробойни да се осмелим да формираме крайно мнение е най-малкото несериозно. Тепърва има да се изясняват много неща - детайли по историята и сюжета, класове и видове персонажи, бойна система, артефакти, нива, чудовища, куестове. Да не говорим за мега-любопитно звучащите намеци от страна на *Obsidian* за вмъкване в играта на „убежище" за главния герой, описвано като хибрид между „джобната вселена" от **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** и кораба *Ebon Hawk* от **KotOR.** Феноменално, ултра култово хрумване – вдъхновяващо ме, замисляйки се по-задълбочено за възможните му приложения и начините за имплементирането му в играта – ако бъде реализирано интелигентно.

Е, как мислиш – дали очаквам с нетърпение тази игра?



**Производител:** Arkane
**Разпространител:** Ubi Soft
**Платформи:** PC
**Жанр:** RPG
**Излиза:** TBA
**Сайт:** http://www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/

# Dark Messiah

## Might & Magic

Автор: **Manna**

Arkane Studios е независимо френско студио, основано през октомври 1999 в Лион. Първата и единствена негова игра до момента, екшън-RPG-то от първо лице **Arx Fatalis**, излязло през 2002, се радва на благосклонни думи от критика и фенове. То дори носи редица награди на своите създатели, сред които и престижната награда на GDC "Младо студио на годината".

Името **Might & Magic** е сред крайъгълните камъни на гейминдустрията като цяло. Всеки от по-зрелите (разбирай понатрупали годинки) геймъри, по един или друг повод е чувал за този – извини ме за втръсналата вече чуждица – франчайз. Под купола на **Might & Magic** се разиграха екшъни, стратегии, ролеви игри – създаде се цяла плеяда от качествени – е, и някои не чак толкова – заглавия.

Каквито и суперлативи да изречем обаче, принудени сме да признаем, че те понамирисват на мухъл. От последната наистина добра **M&M** игра минаха години. Години, през които *3DO* си позволиха да залъжат на няколко пъти почитателите си с недостойни продължения както на ролевата си поредица **Might & Magic**, така и на стратегическата **Heroes of Might & Magic** и фалираха. Франчайзът осиротя, но не задълго. И със сигурност за добро, защото попадна в най-добрите може би ръце – тези на компанията, която галено наричаме *Ubi*...

След като преди няколко броя посветихме една корица и шест страници на петата част на вездесъщия **Heroes of Might & Magic**, ето че дойде ред да представим друго крайно амбициозно заглавие, подпечатано с великата запазена марка – **Dark Messiah of Might and Magic.**

Ако си фен на т.н. "Хироус", и си се ровил в официалния сайт на бъдещото продължение, би трябвало да си сляп, за да не си видял рекламата и линка, които водят до страницата и на "Тъмния Месия". Цялото й съдържание се побира в няколко изречения: *„Предефинираща жанра бойна система от първо лице, ситуирана в един по-мрачен и сложен свят на Might and Magic вселената. Ще се биеш с мечове, лъкове, скиптри, ками, ще призоваваш магически сили и ще се промъкваш в сенките, за да покосиш опасните изчадия. Това е един ускоряващ сърдечния ритъм екшън, в който изходът от битката ще определя съдбата ти"*. Амин. И тъй като на официалната страница няма нищо повече, ще се опитам да ти преведа горния текст на прост език. С други думи, пичовете разработчици казват следното: всички, които очакваха тази игра да е RPG, ще пият една студена вода. Мдам! Сори. Изглежда, уважаеми читателю, "Месията" ще е на първо място екшън – при това от първо лице – и едва на второ идват интегрираните в него ролеви елементи. Всичко това, сервирано в чинията на една почти готическа dark атмосфера.

А сега следват и подробностите...

**Тъмният Месия, Мацето и Мухльото**

Противно на очакванията ти, няма да си Месията. Изглежда, че той всъщност е главният лош в играта. На свой ред, ние (ти, аз и останалите играчи) ще сме слуга или – в по-добрия случай – чирак на млада магьосница, която се бори с Тъмния. В образа на Сарет, нашия герой, ще имаме възможност да кръстосваме света на *Ашан* (където се развива и действието в новия "Хироус", но тук ще е 20 години след събитията в него) и да се развием като *магьосник, боец* или *крадец*. Този избор се прави в началото на играта, като в последствие наместо да вдигаме левъли, ще отключваме директно нови умения и оръжия. Ако си си помислил, че това звучи като умишлено опростяване на геймплея, за да падне акцентът върху екшъна, значи мислим еднакво. Това разбира се изобщо не е лошо, просто набляга на предположението, че играта е правена повече за екшън играчите, на файтърите, а не толкова за почитателите на класическото RPG. В този ред на мисли, разучаването на света няма да става като в стандартните ролеви заглавия. Най-малкото защото самият свят няма да ни бъде представен като едно единно цяло, в което да щъкаме напред-назад. Играта ще бъде разделена на 12 основни мисии (нива), като всяка

от тях просто ще ни отпраща на нова локация. Първата е да отнесем някакъв ценен артефакт до приятел на нашата господарка. Засега не е ясно как ще получаваме куестовете и ще има ли изобщо подкуестове в рамките на тези 12 мисии, но в един от материалите, които четох, категорично се отричаше NPC-тата да дават такива. Вероятно задачите ще ни ги дава шефката, която се явява се и учителката, имаща грижата да ни посвещава в избраната "професия" с напредването на играта.

**V8, 32 клапана, с турбокомпресор**

Енджинът, който ще раздвижи "Месията", е *Source*. Споменахме, че действието протича от първо лице – на екрана ще виждаме ръцете (и от време на време краката, за други крайници не е ясно) на героя. Идеята е действието да се пренесе по-близо до играча. Авторите твърдят, че желанието им е да оставят на играещия избора да преодолее всяка ситуация както предпочита, възползвайки се от околната среда по начина, който му приляга най-много. И действително, на едно от филмчетата виждаме как героят хвърля магия по една статуя, тя пада и прави врага на елемент от фаянса. В друга сцена вместо да коли лошия, просто го изхвърля през прозореца. В трета пък се случва точно обратното – прави го на кайма. В четвърта наблюдаваме как едно от чудовищата си бърка изследователски с пръст в носа, изважда го и го пъха в устата си. Е, и кво – рейтингът на заглавието е 16+, всеки може да прави доста неприлични неща – стига да бърка само с пръст разбира се, и то не по-далеч от носа.

Суперлативи се леят по повод осветяването, което нямало да е козметичен детайл, а ще служи на геймплея – например в по-дебелите сенки героят ще се крие. Физиката, наред с дизайна, ще дава възможност за по-разнообразен геймплей, в който няма да се налага да налучкваме начина, по който дизайнерите са предвидили да се мине сцената, а ще можем да приложим собствен метод и идеи.

**Персони *(нон)*грати**

Да погледнем отблизо класовете на персонажа. *Боецът* е танк – върви напред, право през мелето и превръща всяко място в транжорна. Личност без въображение. *Магът* гледа да е винаги встрани от кютека и докато пази дистанция с вразите, ги замеря с файърболи и пр. Бохемска душа, склонен да гледа на проблемите си като на нещо дребно, в това число и буквално – като смалява враговете си до размери, удобни за настъпване с магьоническия му грайфер. Споменава се, че магът щял да притежава и нетипични умения, но не се конкретизира какви. Вместо да минава през тях, или да ги държи на разстояние, *Крадецът* предпочита да заобикаля неприятностите. Озовал се в гръб, ги ликвидира с всевъзможните ками, циркулиращи из ръкавите му.

Западни колеги-очевидци разказват за ниво, минато и с трите вида персонажи, и с всеки от тях усещането и геймплеят били коренно различни, а дизайнът на нивата толкова гениално изпипан, че да предоставя на всеки от класовете възможности да прибегне до специфични за него техники и стил на преодоляване.

Но подобни "чисти" персонажи изобщо не са задължителни. Тъй като при развитието на героя винаги ще имаме избор между комплект умения, всяко насочено в една от трите сфери, ако пожелаем можем да си създадем и "мелези". Например боец, разполагащ и с умения на магьосник – които, разбира се, ще са за сметка на някои типични файтърски скилове. Въпрос на *избор*.

Атаките ще са два вида – бърза и зареждаща се. Бързата се осъществява като се набираме върху бутончето на мишката. За да „заредим" обаче, ще трябва първо да го задържим и след това да го отпуснем във фатален удар.

Показателите, които ще "оразмеряват" състоянието на героя, са *здраве, мана* и *адреналин*.

**Без надежди за RPG-то (малко спекула за финал)**

*Ubi* направиха голям удар с тези стари франчайзи. Днес те са ГОЛЯМА компания – не само заради чудото, което сътвориха с Принца, разбира се. Ако погледнем отблизо заглавията, които ги издигнаха на пиедестал обаче, ще видим, че всички са екшън ориентирани. *Екшънът* е печелившата формула на французите през последните няколко години. Следователно – какво по-логично от това да превърнат една легендарна RPG поредица в екшън?! Такива опити, ще кажеш – плачевни (**Crusaders of Might & Magic**) – имаше и в миналото, докато още *3DO* командваха парада. Да, но *Ubi* не са *3DO*! Както не бяха и *Red Orb Entertainment*, които направо унищожиха името на **Prince of Persia** поредицата с безумието, наречено **Prince of Persia 3D**, преди *Ubi* да се намеси в цялата история. Тъй че ролеваците трябва да се примирят – компанията се цели по-скоро в собствените си фенове, отколкото в тези на **M&M** поредицата. Това е положението!

**Производител:** Iron Lore Entertainment
**Разпространител:** THQ
**Платформи:** PC
**Жанр:** RPG
**Излиза:** Q2 2006
**Сайт:** http://titanquestgame.com/

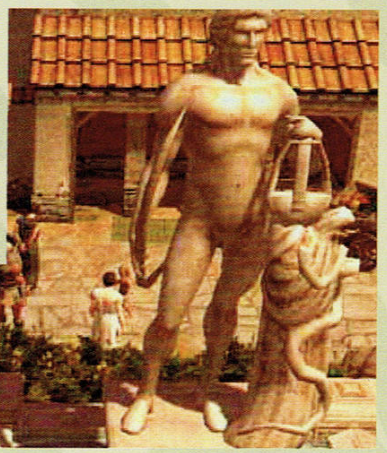
# Titan Quest

## Крейтъс потрошава и Египет, а мравките не са това, което са!

Автор: **Shraik**

*"Едно от най-хубавите неща в нашата игра е историческата/митологическата реалност. Това е нещо ново и свежо в света на ролевите заглавия. Колкото и да обичаме фентъзито, все пак играем рпг-та от 20 години и е крайно време да видим нещо ново. Ролевите игри са велик жанр, не бива да се ограничават с една единствена тематика. Ще изследвате древна Атина и Партенона, лабиринта на о-в Крит, Великите египетски пирамиди, Висящите градини на Семирамида във Вавилон и през цялото време ще сте заобиколени от вдъхновени от легендите чудовища."*

***Браян Съливан, президент на Iron Lore и главен програмист на Titan Quest***



Iron Lore е създадена от Браян Съливан, ко-основател на *Ensemble studios* и един от авторите на първия **Age of Empires**. Останалите също са стари кучета в разработката на ролеви игри. Кадърно, ново и адски нахъсано студио с опит и потенциал.

Историята на **Titan Quest** е смехотворна, но епична. Титаните, са избягали от затвора си в мрачния Тартар (където били хвърлени от сторъките великани "хекатонхейри" след великата война с боговете от Олимп). В чутовната битка между божествата, човешките герои ще имат последната дума и ще решат съдбините на света. Ще трябва да намерим начин отново да пратим Титаните в бездната или да погинем дружно барабар със Зевс и компания. Давам си сметка, че ако човек се вживее в историята, може и да остане доволен, тъй като тя ще бъде подкрепена от главозамайващ дизайн на нивата, брутални чудовища и бойна система и както Браян Съливан твърди: "най-красивата графика в RPG историята". Дори и да не му повярваме напълно, от видяното до момента твърдя със сигурност, че си говорим за бъдещото най-красиво файтинг RPG изобщо.

### От птичи поглед

Играта натрапва впечатлението, че се прави на първо място за пари – поради което вероятно ще пожъне успех и ще ги спечели. *Iron Lore* са тръгнали по утъпкана пътека – тази на файтинг RPG-тата, тип **Diablo**, и както са замислили играта си, ако не сбъркат в реализацията, вероятността да създадат хит е твърде голяма.

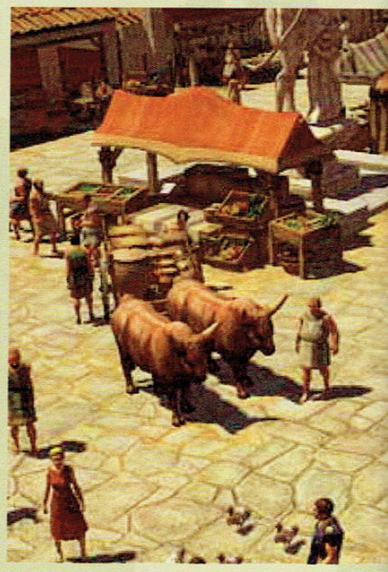
Вече казахме в предния брой, че **Titan Quest** ще съчетава филма Гладиатор със заемки от древногръцката и египетската митология. Оказва се обаче, че друго едно сравнение й подхожда повече – смесица между **God of War** и **Diablo**! Защо? Първо, играта ще е екшън-ориентирана - hack'n slash RPG. Второ, ще се развива в античния свят на древна Елада и Египет и ще видим почти всички гадове от **God of War** (че и МНОГО повече от тях). Трето, при битки с огромни босове героят ще може да "пораства" до техните размери. (Не е ясно дали това е към основните умения, или някакъв поушън). Четвърто – не играем с Херкулес, Тезей, Персей, играем с някакъв тотално измислен персонаж, ама навярно по-силен, по-хитър и по-безстрашен и от тримата споменати. Мисля да си го кръстя Kratos ;).

### В близък план

КУПОН! Всичко, изгледано и изчетено за **Titan Quest**, оформя в мислите ми тази дума. Защо? Най-вече защото ще ни предложи тонове РАЗНООБРАЗИЕ! Прекрасна, великолепна, свръх-детайлна графика, редуваща открити и закрити (че и подземни) пространства, блатисти местности с тучни ливади и гори, пустинни райони с гъсто населени гръцки и египетски полиси. Очакват ни ВЕЛИКОЛЕПНИ динамични сенки и смяна на ден и нощ.

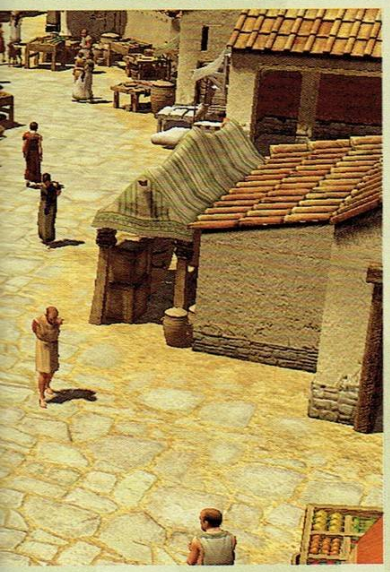
В тази игра ще вървим само напред (няма да се връщаме в даден град да пазаруваме по 100 пъти например) към нови и по-разнообразни нива, по-мистични локации, по-трудни босове и по-епични и интересни късове от историята. Въпреки че ще е праволинейна, ще има и множество странични куестове, така че повод за притеснение няма.

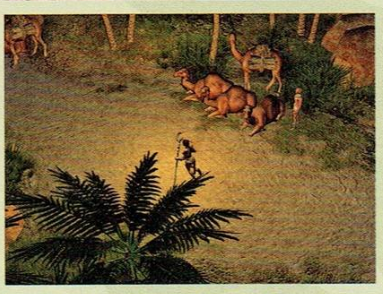
Противниците са невероятно многообразни и идейни. **85 чудовища при предвиден геймплей от 40 часа** (ама при три

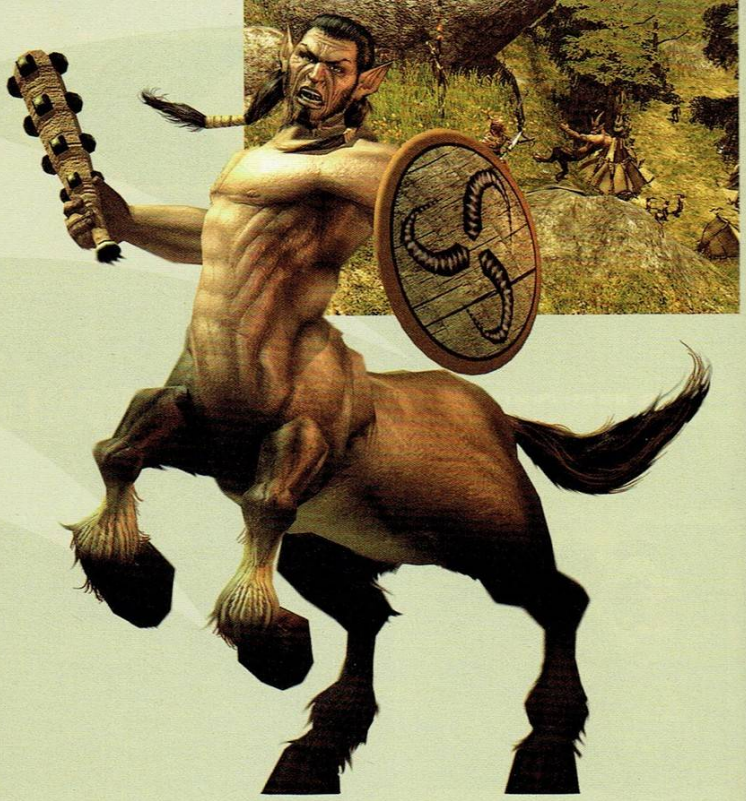


нива на трудност и многократни опции за превъртане). Е, мътните го взели, ами че в **The Elder Scrolls IV: Oblivion** има наполовина по-малко видове зверилища, а пък 300 часа геймплей! Ще видим сатири (satyrs), мумии (на които ще им подпалваме парцалите, много яко;), водни чудовища, хиени, циклопи, минотаври, огромни каменни статуи (които си седят кротко в някой храм – освен в случаите, когато внезапно решат, че спешно трябва да ни стъпчат героя), скелети, харпии, мантикори, химери, паякообразни изчадия, всякакви птици, пчели, адски хрътки (hell hounds – двуглави и корави... хмм, проклетници) и много други. Дори изчадията от един и същи вид се различават! На филмчетата например се виждат два вида сатири – едните изглеждат съвсем нормално, а другите са поне два пъти по-дебели от тях – при помощни удари хилавите летят на 5 метра във въздуха, ама дебелите остават на земята да те млатят, мръсниците. Преброих и поне 3 вида скелети, свинеподобни гадини на 2 и на 4 крака... Видях също, че ще могат да се призовават на помощ и свръхестествени създания – Огнени големи например.

Но това, което прави най-силно впечатление е, че авторите на **Titan Quest**







сякаш нарочно са търсели купонджийския ефект. От филмчетата лъха някаква идиотска аркадност, вижда се например, че е вкарана абсолютно безумна физика. Героят пуска някоя по-силна магия (chain lightning да речем, или пък една много забавна shield charge attack) и навсякъде около него чудовищата почват да правят лупинги, салта, хвърчат в разни пропасти и се пребиват, птиците падат на земята (това последното няма нищо общо, колега – птичият грип е виновен – бел.ред.). В играта се наблюдава завидно ниво на интерактивност с околната среда, вкарани са и огромни експлозии. За капак – има супер забавни смъртни анимации (ragdolls).

**Titan Quest** ще е логична в ролево отношение игра. Избегнато е например безумието (което наблюдаваме във всички екшън RPG-та) яките предмети да се пускат на абсолютно произволен принцип. При което убивам някоя горска мравка аз и тя ми „снася" Legendary mithril double handed sword of the gods, разбираш ли! Или пък най-вълната броня я оставя рояк пчели след смъртта си.

Хубавите предмети ще ги носят само коравите копелдаци, които освен това ще се изръсват точно с това, с което виждаме, че се бият.

Искам обаче да се оплача, че играта изобщо не е кървава! Чушки **God of War** а? Е, нали все по нещо трябва да се различават с **Titan Quest** все пак ;)...

**Под лупа – Бойна система, Герой, Мултиплеър**

**Titan Quest** ще се опита да възкреси усещането за доброто старо екшън RPG, плюс някои интересни нововъведения. Ще играем и ще се грижим единствено за нашия си персонаж, нищо друго не ни интересува. Няма партита и щуротии. Заглавието се стреми към максимално многобройна аудитория. Никой от екипа не крие това. По тази причина камерата е фиксирана – движението се извършва с мишката от изометрична перспектива, интегриран е и страхотен зуум – за да не се налага камерата да бъде въртяна в диапазон от 360 градуса и да не се плашат по-неопитните геймъри от подобни "усложнения".

Същевременно обаче в играта има 1500 предмета – брони, оръжия, артефакти – всеки с уникални качества и даващ различни бонуси.

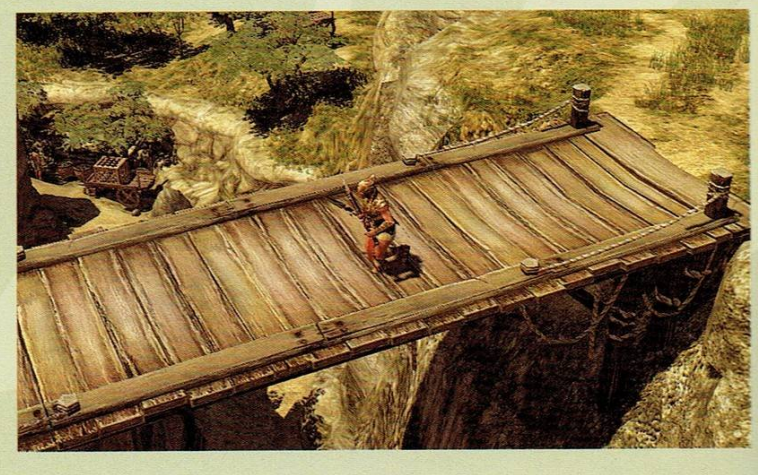
Бойната система също е интересна. В **Titan Quest** няма определен клас герой – магьосник, варварин, стрелец, разбойник. В началото определяме единствено дали ще играем с мъж или жена. Има 8 мини-класа (един избираме в самото начало, а по-нататък ни се полага и втори). Всеки мини-клас дава 16 нови умения/магии. Всяко от тях може да се ъпгрейдва неколкократно. В зависимост от мини-класовете и развитите умения, крайният брой на различните типове герои надхвърля числото 25!

Супер як момент: дори да не се качват точки върху някое умение, то няма да остане неизползваемо – чрез специална система автоматично ще става по-силно, когато героят качва нива (но не толкова, колкото би било, ако го „точкувахме").

Мултиплейърът – при положение, че бойната система ще позволява да се изпробват страшно много комбинации от персонажи – вероятно ще е неповторимо забавление. На този етап се знае, че ще има кооперативна игра в мрежа за 8 души. За модерите също е помислено и играта ще излезе с редактор, за който се твърди, че е толкова интуитивен, че по-опитните играчи ще могат да създадат съвсем прилични основи на ниво за около 15-на минути.

**Проблем?**

За **Titan Quest** не се е казало почти нищо ново от средата на ноември насам. Дали причината е сериозен проблем, който ще я забави? Надяваме се по-скоро да се бачка здраво за навременното приключване на проекта, което напълно логично и възможно впрочем. Разбира се, ако можехме тук, на края на статията, щяхме да изръсим дежурното „стискаме палци". Ама не можем, щото от много стискане за **Oblivion** им спряхме кръвообращението, стана гангрена и ни ги резнаха. Те тва е! Стискай ти, ако ти стиска!



**Производител:** BioWare
**Разпространител:** Atari
**Платформи:** PC
**Жанр:** RPG
**Излиза:** TBA
**Сайт:** http://www.bioware.com/games/dragon_age/

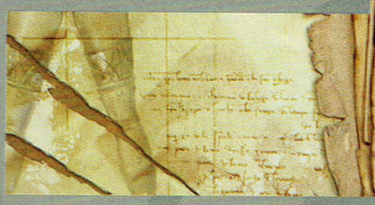
# Dragon Age

## Следващото голямо „УАУ! при RPG-тата?

Автор: **Duffer**

*"Голямата разлика между **Planescape: Torment** и **Baldur's Gate**, що се отнася до персонажите в партито, беше, че в PST главният герой можеше да се обръща директно към тях, да разговаря с тях когато и колкото поиска. В **BG** обаче играчът нямаше директен контрол върху членовете от групата – въпреки че те имаха да му кажат много неща, той не можеше да определя кога и как да се случва това. Разбира се, това вече не е така в по-новите ни заглавия"* ***(предполага се и в Dragon Age – б.а.)***

***David Gaider, Lead Writer at Bioware's Dragon Age Project***



**Dragon Age** – единственото засега PC ексклузивно заглавие на *Bioware* – бе официално обявена през май 2004г. и оттогава е обвита в тайнственост. Когато липсва информация, се раждат спекулации и слухове. Според едни от тях, студиото е съсредоточило вниманието си върху далеч по-печелившите си Xbox 360 проекти, поради което работата по играта е замряла и за нея просто няма какво толкова да се каже. От друга страна обаче, кратките, но пикантни отметки в редовно водения "Дневник на разработката", публикуващ се на официалния форум на играта (http://forums.bioware.com/, говори точно обратното: **Dragon Age** е не само в прекрасно здраве, но и се развива. Алилуя!

**Ерата на Bhaal приключи! Започва Ерата на Дракона!**

"Dragon Age *ще бъде духовният наследник на цялата предишна генерация компютърни RPG игри, които революционализираха жанра и предефинираха ролевия канон – заглавия като* Baldur's Gate I *и* II, Neverwinter Nights *и* Knights of the Old Republic" – твърдят от *BioWare*.

За всеки, следил изкъсо попълването на споменатите дневници и спорадичните изяви на членове от екипа, става ясно едно: пичовете са си поставили амбициозни цели.

На първо място – създаване на изцяло нова фентъзи вселена. След **Knights of the Old Republic** и **Jade Empire** стана очевидно, че скъсването с *Dungeons & Dragons* световете не е само моментно хрумване за *BioWare*. Но възможно ли е да се направи добра фентъзи ролева игра без в нея да присъстват дежурните елфи, джуджета и пр. любими на цели поколения след Толкин същества и чудовища? Ако не в друго, то сме сигурни в това, че канадци са способни да отговорят положително на този въпрос.

За начало, *BioWare* възнамеряват да „изхвърлят зад борда" едно старо като света RPG клише, свързано с персоналната история на героя и начина, по който тя взаимодейства с цялостната гейм-фабула. Освен богати лични биографии на персонажите – традиционни за заглавията на студиото – играчът ще получи и нещо още по-важно: вариативност в развитието на историята и събитията във вселената на играта, в зависимост от избрания персонаж. Какво ще рече това? Ще рече, че от избора на *клас* и *вид герой* в началото на играта сериозно ще зависи цялото по-нататъшно развитие на действието в нея и нещата, които се случват. Всеки персонаж дава начало на уникална верига от причинно-следствени връзки (скриптове) в света на **Dragon Age.** Очакват ни алтернативни пътища за развитие на сюжета и среща с различни NPC-та и злодеи. Артефактите и екипировката, които ще намираме, също са специфични за конкретното алтер-его. Също както и – внимание! – романтичните контакти, които *ще може* да завързваме в играта.

Обобщавайки казаното: ако към осъществяването на тази идея се подходи умно и се извърши елегантно – т.е. не се базира на недодялани скриптове и не изглежда като нещо механично вмъкнато в концепцията – вярвам, че когато играта излезе, ще се заговори за нови, по-високи нива на геймплейно изживяване и коефициент на преиграване, какъвто не сме виждали от **Diablo** насам.

**Pedo mellon a minno! (Кажи „Приятел" и влез!)**

Основната сингълплеър кампания ще гарантира плътно между 40 и 50 часа реален геймплей. Още по-добрата новина е, че *BioWare* обещават напълно различна, уникална кампания в мултиплеър! Окончателни подробности не са съобщени и остава да гадаем, но вероятно става дума за форма на кооперативен мултиплеър или дори подобие на MMO.

Както е прието напоследък, **Dragon Age** ще включва редактор за нива и комплект инструменти за модифициране (стил **Neverwinter Nights** ™). В нея ще видим и логичното развитие на една идея, която *BioWare* прокараха с **Knights of the Old Republic** и допълниха в **Jade Empire** – нает е експерт по лингвистика, който да разработи няколко нови „езика" за различните раси и NPC-та в играта, с цел да се направи цялостното усещане от потапянето във Вселената на Драконовата Ера още по-дълбоко, завладяващо и омагьосващо.

**Dragon Age: Реален или Нереален?**

*Bioware* са категорични: *Unreal 3.0* енджин няма да задвижва **Dragon Age**. По-скоро говорим за радикално модифициран *Aurora/Odyssey (Jade Empire engine)*. Единственото, което са се „излъгали" да докладват за него до момента е, че вероятно персонажите ще са изградени от 2 милиона и повече полигона. За раздвижването им ще се ползва motion capturing технология, но това едва ли вече изненадва някого.

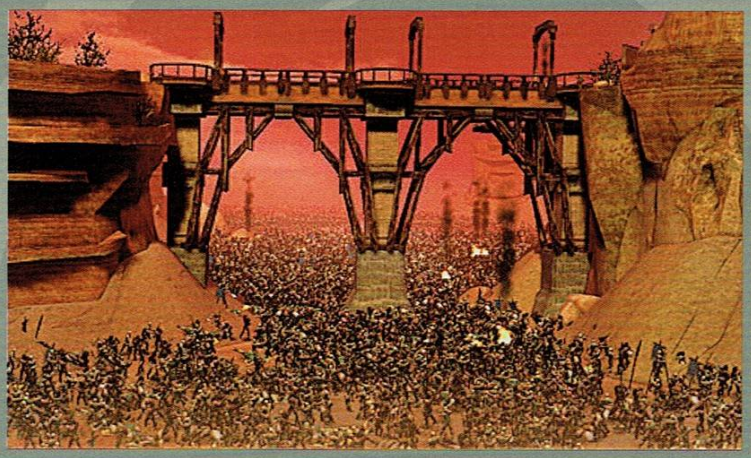
По-важно, за нас поне, е друго – за пръв път игра на *BioWare* ще предложи наистина мащабни битки, с размаха и визията на сраженията от *Властелинът на Пръстените*. Информацията по въпроса е оскъдна, но е ясно, че с единоборствата и битките с максимум двама-трима противници е свършено.

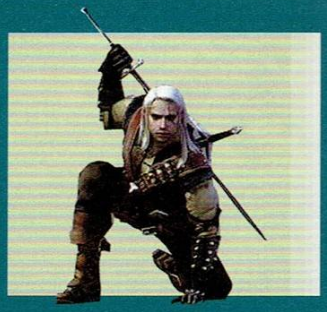
Въпреки, че е party-based ролева игра, **Dragon Age** ще представя динамична перспектива, що се отнася до 3D камерата – докато бродиш из света, ще виждаш нещата по начин, характерен за **Knights of the Old Republic** (или **Jade Empire**). Стигне ли се до битка обаче, ъгълът на камерата ще се променя до типичната за **Baldur's Gate** (или **Neverwinter Nights**) сериите полу-изометрична перспектива. Самата бойна система няма да е походова, но ще позволява стопиране на действието по всяко време за задаване на задачи.

**Дръзки цели**

С **Dragon Age** *Bioware* явно ще опитат да повторят това, което направиха с **Baldur's Gate** преди 8 години, а именно – да предефинират представата ни за начина, по който изглежда и се играе едно компютърно ролево заглавие. Със сигурност днес, когато ролевият жанр е в апогея си, ще им е много по-трудно. Затова недоволните, които мърморят, че канадците се бавят твърде много, да пият по едно валерианче и да си спомнят **Jade Empire**! 3 години разработка, но КАКВА ИГРА!

И ако някой се съмнява, ще напомня: Хей! Става дума за *BioWare* все пак!





## The Witcher:
### малко известни факти

**The Wicther** е ролева игра с уникална хорър-фентъзи атмосфера на полското студио *CDProject*, която е в процес на разработка вече от 4 години. Чакаме я да се появи на бял свят някъде между средата и края на 2006-а година. С огромно нетърпение, при това. Поляците все още търсят разпространител, но според едно съвсем ново интервю, вече са много близо до подписването на договор. Преди време колегата Duffer ви запозна по-обстойно с играта, за това сега съвсем накратко ще ви представя някои слабо известни факти за **The Witcher**.

- Твоят герой – симпатичният мутант Гералт – има четири основни характеристики – *Сила*, *Сръчност*, *Издръжливост* и *Интелигентност*. Всяка една от тях всъщност представлява отделно "дърво" от умения. Така например към категория *Сръчност* спадат уменията *Рефлекс*, *Избягване на физически удари* и *Избягване на куршуми*.

- Всяко чудовище има различна бойна тактика (а някои гадове, като вампирите например, ползват и много неприятни магии). Едни ще се втурват на групи, в опит да те обградят, други ще нападат поотделно и ще гледат да те ударят само веднъж, (защото имат адски силен единичен удар), след което ще отстъпват. Ще трябва внимателно да използваш различните си умения с меча. От това колко успешно го правиш, зависи и колко често ще виждаш надписа "upgrade" за дадено умение, защото чрез бой се печелят много точки опит. Ъпгрейдите на скиловете са от изключително значение. Например ако вдигаш точки в умението за бой срещу няколко противника едновременно, след време ще започнеш да обезглавяваш маса непредпазливи врагове още в началото на битката.

- Можеш да развиеш Гералт в три основни направления – воин (учиш само бойни умения), маг (има специална система, която от *CD Project* наричат "използване на знаци"), или социално настроен "пацифист", който убива само от време на време (тук например ще трябва да умееш да носиш на алкохол, за да убеждаваш другите, че твоята позиция е най-правилна). Възможно е и да си направиш герой с безумна смесица от умения и да ги развиеш точно толкова, колкото искаш. С други думи - имаш пълна свобода.

- Гералт ще има различни завършващи удари по време на бой, които от *CD Project* описват като "особено зрелищни".

- В **The Witcher** ще бъдат вкарани мини-игри като юмручен бой, състезания по надпиване, игра на зарове и прочее.

Автор: **Shraik**

**Производител:** ArenaNet
**Разпространител:** NCsoft
**Платформи:** PC
**Жанр:** MMORPG
**Излиза:** Q2 2006
**Сайт:** http://www.guildwars.com/
**Български сайт:** http://guildwars.headoff.com/

# Guild Wars: Factions

## Глава II

Автор: **Chavi**

В предстоящото продължение на една от най-популярните онлайн игри в момента, на обитателите на Тирия предстои да открият цял един нов континент - Канта. Далечната южна страна, с азиатска атмосфера, е родина на три нации, две от които - Луксон и Курзик - са във вечна вражда помежду си. Това са и началните фракции (Factions), измежду които играчите трябва да изберат своята принадлежност. Третата нация - Канта - е в основата на сюжетната линия на продължението на играта. Новата история започва с убийството на кантийския Император от собствения му бодигард. Убиецът в последствие е жестоко наказан, но предсмъртният му вик се разпространява из територията на цяла Канта, вкаменявайки гори и превръщайки морската вода в нефрит. 200 години по-късно духът му се завръща жаден за отмъщение и приключенията на новите герои започват. И като стана дума за нови герои, ето ги и тях - двата нови класа в **Guild Wars** - *Assassin* и *Ritualist*.

Асасинът е дългоочакваната втора мелепрофесия в играта. Неговата специалност са бързите атаки с двойка ножове, но познанията му обхващат и магически техники, прикритие и телепортация - всичко това представено в играта с впечатляващи акробатични движения. Атрибутите на Асасина са критичните удари, майсторското боравене с камите, смъртоносните изкуства и изкуствата на сянката, а примери за умения са Jagged Strike – атака, която кара целта да кърви, Viper Strike - офхенд-атака (offhand attack), която не може да се блокира и избягва, Razor Wind - атака с две ръце, която поваля опонент, около когото няма съотборници, Death's Charge - телепортира до целта и лекува, ако опонентът е с повече живот.

Ритуалистът призовава духове, които умело използва за атака, лечение, защита или подсилване на магии. Той не вижда в реалния свят, а само в отвъдното, откъдето привиква своите съюзници. Отличен поддържащ герой, полезен в много ситуации. Атрибутите му са силата на призоваване, магиите на потока, общуването и възстановяването, а примери за умения са Essence Strike - близостта до призован дух му дава енергия, Spirit Burn - поражение, чийто размер зависи от близостта на целта до призован дух, Shelter - призован дух, който защитава съотборниците в зоната си, Pain - дух, който атакува противници.

В допълнение на двете нови професии, всяка една от шестте съществуващи ще получи внушителните 25 нови умения. Изборът на брони също ще се удвои спрямо досегашното количество. Всички промени са съобразени със текущото положение на баланса в играта, като основната

Надавайки смразяващ кръвта вик, Воинът се хвърли в атака с такава ярост, че успя да пренесе своя устрем и върху приятелите си. *("Charge!" - Вик. За 9 секунди играчът и близкостоящите съотборници се придвижват 25% по-бързо).* Докато посичаше с брадвата си най-близките противници, той усещаше как адреналинът му избухва, а тялото му се изпълва с нечовешката сила, необходима за освобождаване на най-смъртоносните атаки. Воинът вече предчувстваше трепката от пробива на противниковата защита, когато внезапно погледът му се замъгли, мускулите му се отпуснаха и оръжието в ръката му натежа. *(Soothing Images - Хекс. За 17 секунди целта и близкостоящите врагове не могат да натрупват адреналин).* Бързо се извърна към групата зад гърба си за съдействие.

*» Играч-Воин: "Имам Суутинг върху мен!"*

Монахът, който в този момент беше притиснат между двама вражески воини, реши, че няма по-добър момент от настоящия, за да се обърне към боговете-покровители с молитва за защита на цялата група... *(Aegis - Енчант. За 10 секунди цялата група има 50% шанс за блокиране на атаки).* Защитен покров се спусна върху им, давайки на Лечителя време да помогне на Воина.

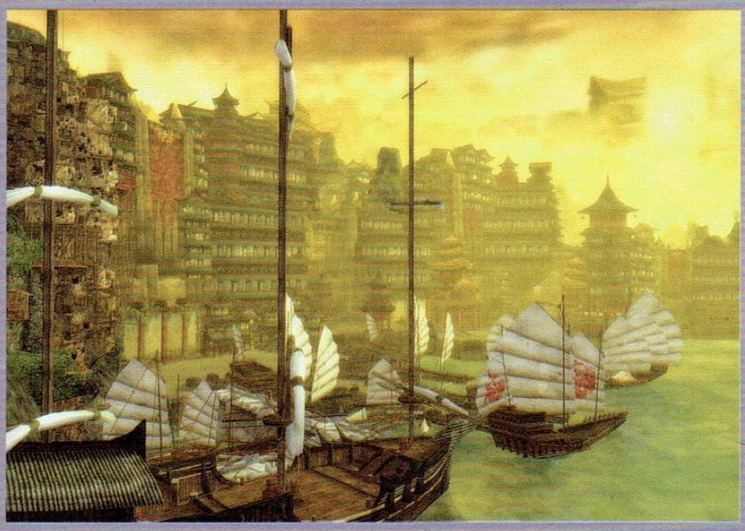
*» Играч-Монах: "Махам го! И хайде направете нещо с тези воини!"*

Монахът насочи енергията си към Воина, успокоявайки тялото му и прогонвайки неестествената слабост. *(Remove Hex - Магия. Премахва Хекс от съотборник).* В същото време Некромантът концентрира силата на своя бог Грент в посока на атакуващите противници, призовавайки дух от отвъдното на помощ... *(Spiteful Spirit - Хекс. За 21 секунди, собствените атаки и умения на прицеления юнит нанасят 37 поражение на него и близкостоящите противници).* Нападателите се отдръпнаха като ужилени, усетили как ударите им се обръщат срещу самите тях. Без да спре дори за миг, черният маг започна нова магия срещу двамата противници на монаха, когато внезапно остра болка прониза цялото му тяло, отхвърляйки го назад и прекъсвайки връзката му с боговете. *(Power Block - Магия. Ако целта прави Магия, тя се прекъсва. Прекъснатата Магия и всички Магии от същия атрибут са потиснати за този противник за 16 секунди).*

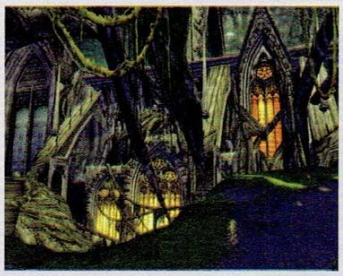
*» Играч-Некромант: "Има интерлптер върху мен!"*

*» Играч-Месмер: "Ами ползвай я тази мантра, де!"*

Месмерът обърна поглед само за миг, колкото да забележи как приятелят му се възстановява от удара. *(Mantra of Resolve - Състояние. За 70 секунди играчът не може да бъде прекъснат, но всеки път когато би бил прекъснат, той губи по 4 енергия или Мантрата пада).* Ако успееха да победят, неговият приятел щеше да е натрупал безценен опит в овладяването на способностите си. Беше още млад, случваше му се да греши, но имаше хъс и бързо напредваше. Бойният вик на Воина върна вниманието му на бойното поле. *(Frenzy - Състояние. За 8 секунди, играчът атакува 33% по-бързо, но поема двойно поражение).*



*» Играч-Воин: "Готов съм! Искам дисенчант на целта!"*
Воинът се хвърли в атака към набелязаната цел. В същия момент Месмерът концентрира енергия в една от най-унищожителните си магии. *(Shatter Enchantment - Магия. Ако върху целта има Енчант, той пада и целта получава 106 поражение).* Воинът и Месмерът удариха по целта едновременно и за миг повалиха противника на земята. *(Executioner's Strike - Атака. Ако улучи, атаката нанася 42 допълнително поражение).* Нещастникът беше почти мъртъв и брадвата замахваше към него за завършващ удар, когато вражеският лечител протегна ръце към падналия си съотборник и сиянието на Дуейна се оформи в поток от живителна енергия. *(Orison of Healing - Магия. Лекува съотборника за 67 точки).* Воинът нямаше време за реакция. Той нанесе последния си удар усещайки, че няма да е достатъчно бърз. В този момент блестяща стрела профуча изотзад покрай раменната му броня, пронизвайки противниковия монах през дланта и прекъсвайки молитвата му. *(Savage Shot - Атака. Ако стрелата улучи, действието на противника се прекъсва. Ако действието е Магия, атаката нанася 27 поражение).* Докато брадвата се стоварваше, Воинът благодари на Балтазар, че пътищата на войната го съюзиха с толкова опитен стрелец. Нова стрела вече бе прелетяла и се бе забила в крака на монаха, забавяйки придвижването му. *(Crippling Shot - Атака. Ако стрелата улучи, противникът е осакатен за 8 секунди. Тази атака не се блокира или избягва).*
От началото на битката бяха изминали едва няколко мига, а се беше случило толкова много. Противникът не беше за подценяване, но това само щеше да направи победата още по-сладка. Воинът пое дълбоко въздух и се хвърли към следващата си цел.

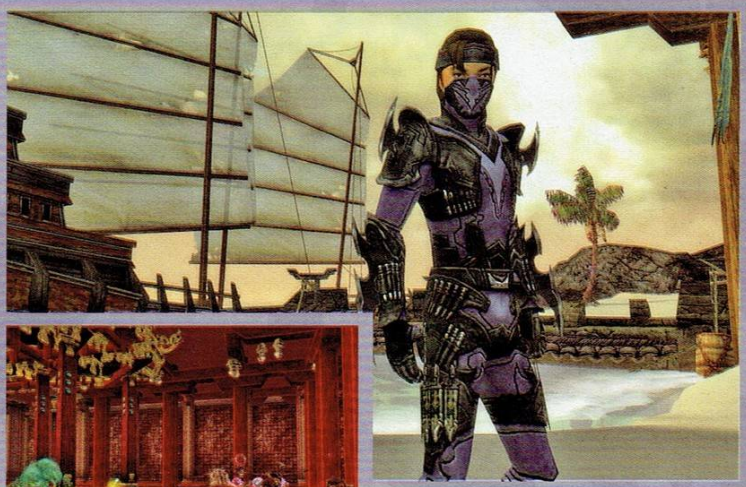


цел е да се добавят нови тактически предизвикателства. Самите фракции ще способстват за постепенното приобщаване на още повече играчи от сюжетната линия на играта в посока на турнирната част. Това ще стане чрез добавяне на PvP елемент в процеса на мисиите - например досегашните мисии изправяха една група играчи срещу изкуствения интелект на различни чудовища по техния път. Във Factions подобна мисия ще включва две съревноваващи се групи играчи, които ще се борят за надмощие при изпълнение на поредица от цели, чийто финал не само ще възнаграждава победителя, но и динамично ще променя зоните на континента, в зависимост от фракцията, която ги държи. Това е нова за играта механика, която ще представи съвсем различни предизвикателства пред играчите. Те ще оформят съюзи и ще участват заедно в битки на враждуващите фракции. Като отпечатък на цялата тази динамика върху игралния свят, от ArenaNet обещават изключителни събития, без да разкриват детайли на този етап.

В заключение, запалените PvP играчи също ще има на какво да се порадват. За тях е обособен цял островен континент - "Battle Isles" – място, където отсега нататък ще бъдат провеждани различните PvP съревнования и където *ArenaNet* обещава новости като тренировъчни зони, нови арени и допълнителни възможности за гилдиите.

**Guild Wars Factions** ще излезе като самостоятелен продукт. Тези, които нямат закупен **Guild Wars**, ще могат да закупят само **Factions** и макар ограничени откъм съдържанието на основната игра, ще могат да премерят сили наравно с останалите. От друга страна - днешните собственици на играта ще имат избор дали да закупят или не продължението, като отново - това ще касае само техния достъп до новото съдържание. *ArenaNet* обещават по две подобни продължения на година. До момента нямаме причина да се съмняваме в думите им. Това означава, че ни очакват изключителни игрални емоции.

Заредете се с адреналин и се впуснете в атака. Очакваме ви.



**Производител:** Blizzard
**Разпространител:** Vivendi Universal Games
**Платформи:** PC
**Жанр:** MMORPG
**Сайт:** http://www.wow-europe.com/

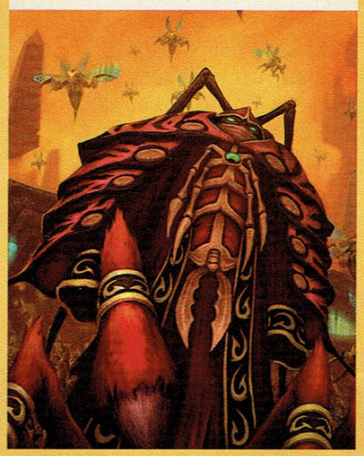
# World of Warcraft 1.9

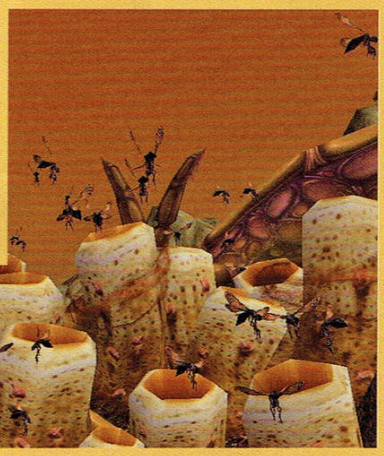
## The Gates of Ahn' Quiraj

Автор: **doomy**

*И така, месеците си минават, керванът си пътува, патчовете валят. Последният път, когато писах за първия наистина голям патч, пуснат от Blizzard, завърших с думите: "Искрено се надявам при следващото ни включване текстът да бъде поне една идея по-весел и оптимистичен...". Ето че въпросното "включване" става факт заедно с пускането на патч 1.9. Около тази „кръпка" се шумеше с месеци и бе обект на големи очаквания – за въвеждане на нов и адекватен high-end content за вече прозяващите се и минаващи през Black Wing Lair за една вечерна сесия гилдии.*

*Въпросът е: по-весело и оптимистично ли е настроението след 1.9? Ами, по-скоро не.*





### The War Effort

Да описвам всички промени, въведени с 1.9 е напълно излишно – всеки интересуващ се от играта може просто да прочете patch notes. Затова ще се спра на основното – световният ивент по отварянето на прословутите порти в Silithus, които трябва да проправят път на играчите към двата бленувани инстънса – Ruins of Ahn' Quiraj (рейд от 20 човека, по подобие на Zul Gurrub) и Temple of Ahn' Quiraj (рейд от 40 човека – следващото истинско предизвикателство след вече преодолимия BWL). Какво представлява самият ивент? Не и това, което очаквахме във всеки случай. Основната част от него – The War Effort – се състои в събирането на огромен брой материали (превръзки, руди, кожи, билки и пр.), които да бъдат предавани на специални емисари в столиците на Азерот, като така се подпомага тежката битка със Силитидите пред портите на Ahn' Quiraj. Всичко хубаво, но просто ивентът не е добре обмислен. Първо, при голяма част от ресурсите цифрите, които трябва да бъдат предадени, са направо неморални (например 800 000 ленени превръзки) и събирането им не само ще отнеме време, но ще отдели гилдиите от рейдването им и ще превърне ежедневието им в безумно „фармене" на зоните от нисък левъл. На второ място идва отношението на хората към ивента.

Ясно е – "Защо ми е на мен да цикля като гламав за нещо, което така или иначе ще стане някога". И щом половината сървър започне да мисли по този начин, отварянето на вратите ще отнеме на места месеци, помнете думите ми. Героите от по-нисък левъл обаче имат някакъв кяр от цялата работа. При връщането на определен брой ресурси получаваш определен брой печати (*Blizzard* style), благодарение на които пък освен с репутация, се сдобиваш и с торбичка със зелен предмет и малко екстри, като скролове и поушъни – на по-високо ниво има незначителни шансове за син и дори лилав айтъм. И на последно място са наградите за въпросното даряване на ресурси. Сега, че има награди и че не са малки – повишаване на репутацията с основните фракции на Ордата или Алианса – е ясно, но съвсем не са достатъчни, за да накарат повечето casual играчи да се хванат на хорото, наречено The War Effort, а пък hardcore геймърите отдавна си имат нужните им репутации. GG *Blizz*!

### The Scepter of the Shifted Sands

Туй вече е друга бира, дето се вика, и точно така трябва да изглежда един истински world event. Само дето не е съвсем world... Иде реч за поредица от куестове, предхождащи отварянето на портите, при която трябва да се сглоби древен скиптър. Всичко, разбира се, започва в Silithus, а самият куест в пълния му вид може да бъде поет само от един герой на сървър, тъй че мислете му, ако куестът не попадне в правилните ръце на вашия. Вероятността това да стане, обаче, е малка. Просто защото се изис-

ква поваляне на босове в BWL, а не всяка гилдия е способна да се справи с предизвикателството. След 50-ина (!) часа безумно фармене на гнездата в Silithus за репутация с The Brood of Nozdormu (която пък започва от hated!), когато всички части от скиптъра бъдат сглобени (те са пръснати между Azuregos, Eranikus и дори Nefarian) и War Effort-ът бъде завършен, портите най-сетне ще изскърцат и всички по сървърите ще видят как са се справили от *Blizzard*.

Определено не им остава много място за грешки оттук нататък, тъй че със сигурност очаквай включвания от мястото на събитието. Този път няма да казвам как ми се ще тогава текстът да бъде по-оптимистичен, за да не взема пак да ги урочасам. Че *Blizzard* не дават това, което се очаква от тях в пълна степен и половината от нещата, които пускат, са "много шум за нищо", е ясно забележимо. Но въпреки това ние пак им плащаме и циклим, просто защото обичаме играта. И защото нямаме алтернатива. Редно е да се замислят обаче – какво би станало, ако имахме и докога ще ни издържат нервите?

До нови срещи!

## 10 причини да НЕ играем World of Warcrafta

Знаете ли какъв е проблемът? От МОРЕТО на причините да не играете **WoW** аз трябва да подбера само десет, които да влязат в статията. Ще има много причини, които се надяват да се видят на страниците на GW, ама кастингите са за това. За да има отпаднали. Кастинг, като онзи за бъдещата „съученичка" на Хари Потър в поредния филм, дето опашката от малолетни ученички (ох, мале) била сравнима с тази за автограф от Елиша Кутберт (ох, МАЛЕ). Но аз леко се отклоних от темата – като говорим за опашки...

1. Не съм си платил, за да чакам на опашка. Ако имате често срещания късмет да играете на популярен сървър, ще чакате при всяко влизане. Ако играта ви забие или дропне нет-а – ще чакате пак. А защо не се махнете и не отидете на друго място? Защото – виж точка 2.

2. Не може да играете в сървъра, в който ви се иска. Можете еднократно и невъзвратимо да се преместите в момент и на място, определени от **Blizzard**. Ъууу, ама приятелите, ама противниците... Оправяйте се, политика на фирмата.

3. Не можете да се биете с хора от вашата фракция, не можете да комуникирате с хората от другата фракция. Кой си ти бе, да искаш мир и комуникация с „врага"? Или има някой от „твоите" дето те измамил при търговия? Или те е прецакал при разпределение на плячката? Сори брато, такъв е животът. Не можеш да му го върнеш по никой начин, щото не можеш да му направиш нищо.

4. Аз съм само в цвят лилав + Random generator-а на Близард. Тук си господин Никой, ако не си целият облечен в епик предмети. Предметите те правят Играч, а не уменията. А тези предмети се добиват с постоянно повтаряне на едни и същи места и действия, в стил „китайски фермер". Нямаш избор – ако искаш да си нещо, ще циклиш до безсъзнание. За около 6 месеца постоянно „изцикляне" на Molten Core например, са падали само два Talisman of Ephemeral Power и една Felheart Robe. Е, отказах се да чакам.

5. Не можеш да достигнеш до големите предизвикателства в играта, ако не си в голяма и организирана гилдия (80-100 или повече човека). А не можеш да влезеш лесно (ако въобще можеш) в такава гилдия, защото вътрешната конкуренция за лилави предмети е огромна. Повече хора от необходимия минимум = повече време ще се чака, за да вземеш предмет. Ще слушаш за BWL, ще мечтаеш за предметите от BWL... хей, нали трябва да има и някой, комуто да се хвалим какви сме велики тези, които сме били?

6. Няма истинско PvP. Битките 1 на 1 са кой кого ще издебне пръв. Схватките на много са небалансирани и обикновено се циклят за репутация, за да вземеш... лилави предмети. Вземеш ли си предмета, преставаш да ходиш. Много може да се напише в тази точка, включително и за факта, че на някои сървъри се налага да чакаш с часове заради неравномерното разпределение на играчи Horde/Alliance.

7. Светът е огромен, но никой не ходи из него. Повечето области са направени така, че веднъж като минеш оттам (докато вдигаш нива), няма смисъл да повтаряш. Да, светът е красив, да - светът е голям... Е и? Molten Core, Zul, BWL – това са местата, където има смисъл да отидеш (щото там са лилавите предмети). При това придвижването е бааавно, телепорт има само ако си в група с отзивчив Warlock и поне още двама играчи.

8. Всяка нова добавка в играта е „още от същото". Още инстанси, още предмети, още места за изцикляне (убий X броя култисти, някои от които пускат дрехи. Събери тези дрехи, за да извикаш монстър. Убий достатъчно от тези монстъри, за да извикаш по-силни монстъри, убий достатъчно от по-силните, за да извикаш още по-силни...). В един момент нямаш време да насмогнеш на всичките места, които трябва за изциклиш (за лилави предмети, нали не си забравил).

9. Пътешествието от първо до петдесет и девето ниво е нещо коренно различно от крайната цел, а именно – шестдесето ниво. Оттам идва и разпространената болест, от която страда и нашият любим Whisper - алтохолизъм.

10. Целият Art Department на Blizzard се изнесе и артът на играта, който превъзнасяхме, вече не е ЧАК толкова невероятен. За справка - новите сетове от Ahn'Quiraj и всички Tier 2 (без Bloodfang и Stormrage).

Автор: **fonManiac**

## Осъзнаваш че си прекалил с играта на WoW, когато...

...отказваш да ядеш и пиеш под предлог, че имаш достатъчно висок spirit и нямаш нужда от такива земни работи. *[факт – седемдесе и неколко градуса, домошарка – бел. Snake]*

...професора те пита защо след всеки удивителен знак добавяш по няколко единици в курсовата работа която си му предал преди седмица.

...вместо да се гъчкаш по рейсовете решаваш да звъннеш на някой уорлок от гилдията да те самънва в даскало.

...отказваш да влезеш в непознато заведение без танк и хийлър. *[ех аз кога си мечтая да вляза в БИАД с Тигър, от ония немските – бел. Snake]*

...маркираш някоя хубава мадама в дискотеката и опитваш да я поканиш на вашата маса с простичкото словосъчетание "LFM". Като не пропускаш да я попиташ кой левъл е преди това. В престъпления с малолетни не се забърквaш, нали? *[ъууъ, питай ме некое друго въпросче... – бел. Snake]*

...някой си изпуска портфейла в рейса и ти веднага вадиш зарчетата от джоба за да roll-ваш "need". Така де, като ламите не са го нагласили на Master Looter... *[аз изпуснатите портфейли ги ловя още във въздуха, така че тук не схванах вица - бел. Snake]*

...отиваш на мач на националния и се питаш постоянно кога ще внесат най-сетне Gurubashi ковчежето да почва ивента.

...не харесаш някоя дрънкулка, подарена ти за Коледа и започваш да търсиш някой да я disenchant-ва. Поне шард да намажеш в крайна сметка... *[ама в това пол'винметрово дилдо и шард ли има, бе? - бел. Snake]*

...започнеш да се замисляш дали пък Исус не е бил маг. Все пак е нахранил хиляди души, като е напълно вероятно сам да е cojure-нал водата и хляба. За рибата не знам. По онова време кой знае коя версия се е играла.

...кандидатстваш за работа в чужбина, но ти връщат CV-то. Причината е че от агенцията не знаят какво значат съкращенията BWL, MC и ZG които си написал в графата past experiences. *[къде ще бегаш, бе дезертьор; кой после ще ме подкрепя в алкохолизма и азиатскихорърхолизма, а?! - бел. Snake]*

Автор: **doomy**

**Производител:** Bethesda Game Studios
**Разпространител:** Bethesda Softworks/2K Games
**Платформи:** PC, XBOX 360
**Жанр:** RPG
**Излиза:** When it's done! ;)
**Сайт:** http://www.elderscrolls.com/

# Elder Scrolls IV:
## Oblivion

Автор: **Shraik**

Само преди два броя ви запознахме подробно със задаващия се ролеви гигант на *Bethesda Softworks*, разработван едновременно за PC и Xbox 360. Сега ще си поговорим само за последните новости около него.

На първо място ВЪПРОСЪТ – ще мога ли да подкарам играта на моя компютър? Евентуален по-детайлен отговор може да бъде получен във форума на официалния сайт, на адрес: http://www.elderscrolls.com/forums/index.php?showtopic=212920.

От темата там стават ясни няколко неща. Стандартните компютри, на които **Oblivion** се разработва (според германското списание Gamestar) са със следните характеристики:

*AMD AthlonXP 2500+ или 2600+ (Barton Core, 333MHz FSB); 1024MB (1GB) RAM; ATi Radeon 9800pro, AGP с 256MB video RAM*. Ако информацията е коректна, би следвало притежателите на подобни машини да нямат проблеми с подкарването на **Oblivion**, дори на високи графични настройки! Абсолютният минимум на този етап е нещо от порядъка на: *среден клас процесор; 1GB RAM* (Задължително! 512 MB определено няма да са достатъчни) и видео, което да поддържа поне shader model 2.0! Сиреч, разумната долна граница е *GeForce FX 5600* или *Ati Radeon 9600*.

На фона на някои други заглавия – скорошни и предстоящи – това е що-годе добра новина. Означава, че **Oblivion** ще върви и на среден клас компютри, с някои орязани екстри.

**Защо се бави?**

Много спекулации възникнаха около отлагането на играта – повечето с негативен оттенък. Оказва се, че причината за преместване на пусковата дата в близкото бъдеще може да е и с положителен знак. Според *Players4players.com* отлагането се дължи на огромната мощ на Xbox 360. Сайтът се позовава на "вътрешни източници", които споделили, че малко преди приключването на проекта, *Bethesda* получила последния комплект софтуерни инструменти за разработка от *Microsoft*, с които всъщност се разкрила истинската сила на новата конзола. Няколкото допълнителни месеца ще се използват за подобряване на много аспекти в играта по отношение на графиката и физиката. Отделно щели да се положат усилия PC версията да се доближи максимално до тази за Xbox 360. Което обаче ни връща в изходна позиция по отношение на въпроса от началото на статията – за системните изисквания и най-вече колко точно трябва да е мощен компютъра, за да подкараме играта в пълния ѝ блясък.

**Очевидци**

Най-новото инфо за **Oblivion** пристига с последното превю за играта, публикувано на www.iup.com. Основните акценти в него са следните:

Напълно е премахнато лекото "насичане", което се забелязваше в по-ранните стадии на разработка. Посетеният по време на демонстрация град обаче не е бил толкова "жив" и претъпкан с NPC-та, както се е очаквало да бъде. Наличните са били доста разговорливи, но за съжаление диалогът протекъл досущ като в **Morrowind**. Всичко, което NPC-тата казват, е озвучено, но не те изчакват да им отговориш. Играчът разполага с избор от няколко общи реплики в началото, с които повежда диалога в дадена посока и оттам селяндурът си приказва ли приказва, и трябва да го слушаш зяпнал да не изпуснеш нещо важно. Репликите на играча не се изписват никъде. Дразнещо. Особено на фона на начина, по който този елемент е реализиран в игри като **KOTOR** например.

Hands-on-а на *IGN* (по време на CES 2006) потвърди други 2 неща. Светът в **TESIV: Oblivion** наистина е ОГРОМЕН. Войс-актингът е великолепен (както се и очакваше).

*Gamespot* също са се докопали до играта и в материала, който са пуснали за нея, прави приятно впечатление споменаването на битка със скелети, в която пичовете млатили по костеливите си опоненти с меч, който "вледенява", но той не им е нанесъл почти никакви щети. Съвсем в реда на фентъзи каноните, спотаджиите превключили на fireball магия и напълнили цялото подземие с кокали.

Друга приятна новост е, че независимо от очаквания огромен обем на играта (говореше се, че ще бъде на 4 ДВД-та!) в крайна сметка официално бе потвърдено, че **Oblivion** ще се побере на едно ДВД. Е, не се уточнява дали случайно не е двуслойно...

*Все още играта няма обявена официална дата за излизане. Тъй като сме упорити, за сметка на недостатъчния интелект, ние продължаваме да си я чакаме през март!*

## Hellgate: London
**новини**

*"Работата по* Hellgate: London *върви като по вода – всекидневно добавяме нови оръжия, чудовища, куестове, скилове и локации, а нови идеи относно сюжета и геймплея се раждат постоянно."*

***Бил Ропър***

Ако преравяш редовно интернет в търсене на информация за случващото се в света на игрите и по-специално на фронта на любимия си ролеви жанр, или пък си редовен читател на *Gamers' Workshop*, би трябвало вече да си включил тази игра в списъка си за най-очакваните заглавия. Какво ново напоследък около този изключително амбициозен проект на екипа творци, напуснали *Blizzard*? Последните подробности са свързани с проведения наскоро тест на няколко "нива" от все още ранна версия на играта. Както е известно, добре познатият ни изометричен изглед и point'n'click системата, характерни за игрите на *Blizzard*, тук са заменени от FPS перспектива. Впечатленията са повече от добри – говори се за удобно и интуитивно управление и геймплей, който нито изисква да си див куейкър, за да убиваш противниците си, нито да планираш развитието на героя си с математически методи, за да изградиш надежден и конкурентноспособен персонаж. Преминаването от първо в трето лице става за секунди – както във **VTM: Bloodlines**, едната перспектива е добра за прицелване с огнестрелни оръжия и магии, а другата - за близки сблъсъци с монстрите.

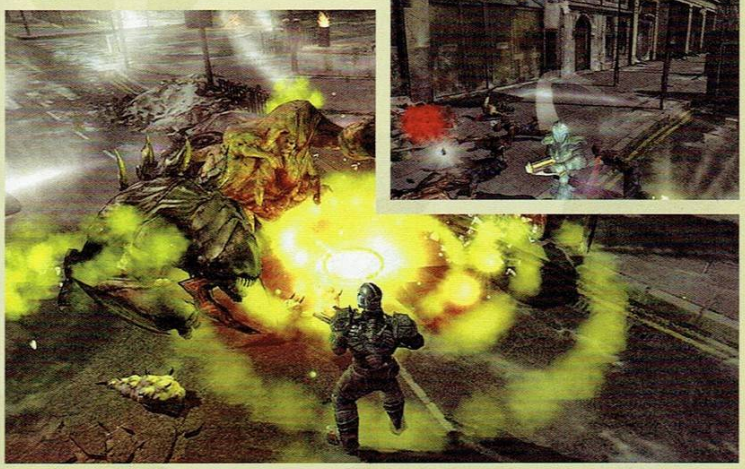
Основните атрибути на RPG системата са стандартните – точност, издръжливост, сила, воля. Дървото с талантите ще е изградено като в **Diablo**. Предвижда се персонажите да разполагат с три категории умения, всяка от които ще предлага различен геймплей, а комбинирането помежду им ще е предизвикателство дори за хардкор почитателите на жанра. Оръжията и видовете екипировки ще са стотици и всички ще могат да бъдат ъпгрейдвани и модифицирани.

*"Решили сме да обърнем специално внимание на мултиплейъра и предвиждаме онлайн система, наподобяваща тази на типично MMORPG, но без да караме играчите да отделят излишно време на развитие и събиране на предмети. Искаме хората просто да се забавляват."*

***Бил Ропър***

Темата за ориентировъчна пускова дата все още е табу. Ропър споделя, че на този етап идеите валят и искат да си свършат добре работата при разработването на енджина, който освен всичко друго трябва да умее да генерира произволни локации, както беше и в **Diablo**. Добре пичове, имате цялото време, което ви трябва. Само ни дайте една великолепна игра!

Автор: **doomy**



## Bioshock:
**новини**

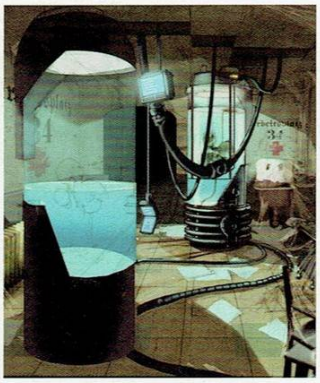
*"Подписваме с Irrational Games, защото според екипа ни те са сред малкото студия в днешно време, които могат да създават едновременно оригинални и популярни заглавия."*

***Кристоф Хартман, 2K games***

Предстоящият духовен наследник на добрия стар **System Shock** вече се сдоби и с нови публишъри, в лицето на *Take Two*. Работата по **BioShock** върви добре, но от *Irrational Games* все още не бързат да издават подробности около предстоящото си заглавие. Това, което се знае е, че играта няма да има нищо общо с двете части на **System Shock**, поне що се отнася до бекграунда и фабулата. Играчът отново ще попадне в свят, в който био-механиката, ДНК мутациите и кибер-пънкът вървят ръка за ръка. Очертава се RPG елементът да бъде по-силно застъпен, като се предвиждат стотици (дори хиляди, ако се вярва на обичайно преувеличените предварителните информации) възможни ъпгрейди на екипировката и въоръжението, множество импланти за вграждане по тялото и химикали, причиняващи промени в ДНК структурата на играча. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, който няма да разчита толкова на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще се срещаме, би трябвало да реагират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответната ситуация.

За пускова дата още е твърде рано да се говори, но поне може да сме доволни, че с поемането на проекта *Take Two* потвърждават, че работата по него върви добре и в най-скоро време ще можем да видим повече от **BioShock**.

Автор: **doomy**



## Gothic 3:
**новини**

Какво знаем за **Gothic III**? Няколко дни след Коледа, в Интернет се появиха ингейм филмчета, които – без да показват нещо нечувано – белязаха основните моменти от дългоочакваното продължение – издитните животни няма да ги има; броните в играта ще са на отделни части и комплекти, в стил **Diablo**, а не цели парчета, както досега; игралният свят ще бъде цели 5 пъти по-голям от разширения с **The Night of the Raven**, **Gothic 2**.

Опасенията, че магия не би трябвало да присъства в тройката, понеже магьосниците са останали на стария континент, бяха отхвърлени. *Piranha Bytes* обещаха, че са намерили алтернатива на магиите, която тепърва предстои да бъде обявена. Друго нововъведение е появата на т.нар "perk"-ове, или "мини специализации". Така например дават, ако срещнеш човек, който мрази орките, той може да те научи на това... хм... "умение". След като намразиш зеленокожите изроди, започваш да правиш повече демидж в схватки с тях.

Какво знаем за *Piranha Bytes*? Знаем, че германската *Koch Media GmbH* изкупи 80 % от акциите на *JoWood*, чиито финансови неволи в крайна сметка доведоха до невъзможността им да издадат ГОТОВИЯ add-on на международната сцена близо 2 години. Слава Богу, този път, няма защо да се притесняваме за разпространението, понеже пичовете вече имат нужното финансово рамо.

Какво не знаем? Ами кога ще излезе. Както отбеляза колегата Duffer, най-интересният факт от филмчета беше, че *Кай Розенкранц* беше с фланелка с надпис "When it's done". Което от своя страна измества обявената за пролетта на 2006 премиерна дата за към лятото. Да видим...

Автор: **Krasleto**

# RPG джуджетата

## Малките ролеви проекти

Автор: **Duffer**

В книжката *"Маги, малки тайни за приготвяне на RPG-та"* можем да прочетем следната малка тайна, която придоби валидност напоследък: *Наистина интересните, забавни и иновативни неща рядко излизат с марката на големи, утвърдени разработчици (респ. пъблишъри).* Затова остави за момент страниците с „дежурните" овър-хайпнати заглавия като **Elder Scrolls IV: Oblivion**, **Gothic 3**, **Titan Quest** и се зачети тук. Тези редове ще ти разкажат за цяло едно паралелно измерение, за което може би не си подозирал.

За неголемия, но вълшебен "свят в света" – този на малките (или независими) ролеви проекти, които не се радват на разточителен рекламен шум. С този кратък материал ще опитаме да те въведем в тайното общество на RPG джуджетата – запазена територия за най-посветените RPG-гийкове – или поне в антрето, тъй като мястото ни е съвсем ограничено. Куп интересни игри ще останат неназовани. Сред тях са **Dungeon Delvers** на *Crosscut Games* – оригинално псевдо-RPG с концепция, сходна донякъде с настолната игра с карти **Magic: The Gathering**; руската **„Трудно е да бъдеш бог"** на *Akella* – заглавие базирано на един от най-популярните романи на *Аркадий и Борис Стругацки*; **ETROM** – проект на италианския разработчик *P.M. Studios*, за който писахме преди повече от година и който вече видя бял свят в родината си, а скоро трябва да се сдобие и с щатски рилийз...

По всичко личи, че 2006-та ще е година на небивал разцвет и същински ренесанс за RPG жанра. Дано! Очакваме го с огромно нетърпение и шумно потриване на ръчички.

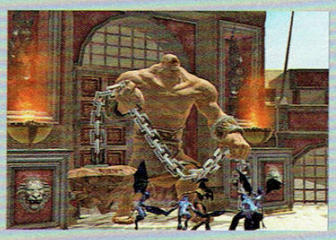
**Френч чийз!**

Старото съперничество никога не би позволило след като немците се разписаха с участие, жабарите да останат по назад! Къде другаде, ако не в страната на онзи особен вид „духовна" любов, франзелите и Айфеловата кула се раждат интересни идеи. Някои от тях и гейм-идеи. Някои от тях достигат и до ролевия жанр...

### Loki

**Производител:** Cyanide Studios
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** N/A
**Излиза:** 2006

Локи, пакостливият нордически бог на лъжата, наричан също „Създателят на всички измами", скоро ще намери своето място в RPG пантеона. Най-интригуващата подробност за проекта е, че ще използва активно възможностите на физичния процесор (PhysX) на AEGIA. Говорим за екшън ролево заглавие, действието в което се развива на класически историко-епичен декор, изпъстрен с могъщи богове и ужасяващи чудовища – дракони, хидри, минотаври.



### Elveon

**Производител:** 10Tacle Studios
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.elveon.com/
**Излиза:** Q4 2006

За „Десето-пипалците" повечето геймъри у нас не са и чували, но гейм студиото е доста популярно в родината си. Централата му е базирана в Дармщат, а негови филиали има в Хановер, Братислава и Сингапур.

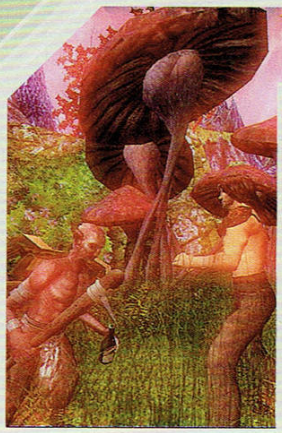
Буквално, Elveon означава „Книга на елфите". Сюжетът проследява възхода и падението на антична Елфическа цивилизация, населяваща света Наон. Някога процъфтяващо кътче, създадено и закриляно от могъщи Богове, днес той тъне в руини. Изоставени от Боговете, древните Неамас бродят из него, търсейки спасение за елфската раса, в зората на Нова Мрачна ера, изпълнена с кръв и омраза.

Освен фрагменти от историята и самото име на играта, за нея не се знае много. Най-забележително от известното е, че Elveon ще ползва Unreal Engine 3, което е достатъчно основание, да твърдим, че в RPG средите тепърва ще се чува за това заглавие.

### Grotesque

**Производител:** Silent Dreams
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.grotesque-game.de/
**Излиза:** Q2 2006

Властелинът! Помниш ли двете внушителни статуи, извисили се край водопада Раурос? Монументалните образи на древни крале, протегнали ръце напред? Сега погледни пак името на заглавието и си представи игра, в която същите вместо властно разперили напред крайници, са изобразили един много специфичен жест, включващ среден пръст. Е, ако си успял, значи поне отчасти си уловил дебилното чувство за хумор, което ще блика от нея. Авторите определят проекта си като „класическо фентъзи-RPG, което ще опита да смеси равни порции от комплексността и сериозността на заглавия като Gothic с налудничавата комедийност на Bard's Tale".



**Дойч пауър!**

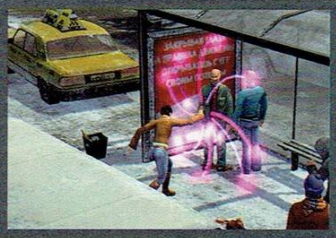
Германците, приятелю, са голяма сила в RPG жанра. Ако заглавия като Gothic, Sacred и Divine Divinity не са успели да те убедят в това твърдение, може би тези редове ще успеят.

**Братушките нападат!**

Спокойно, става дума само за RPG фронта! Истината е, че от години в Руската федерация се появяват доста интересни и забавни ролеви заглавия, които, уви, така и не се сдобиха с американски рилийз – респективно ние нищо не видяхме или чухме за тях, щото тука сме свикнали да се оглеждаме и ослушваме единствено по посока отвъд Голямата вода. Което говори всичко друго, само не и добре за нас самите, ама... както и да е.

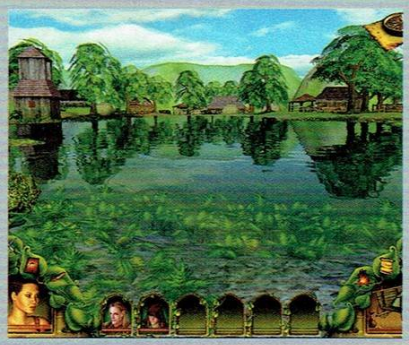
## NightWatch

**Производител:** Nival Interactive
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.nival.com/nightwatch/
**Излиза:** Q1 2006



Заглавието е на едно от най-сериозните руски студия Nival Interactive (Etherlords, Silent Storm, Heroes of Might and Magic V). Както подсказва и името, то е базирано на романа на Сергей Лукяненко „Ночной дозор" (Нощна стража). Използва Silent Storm енджин. Доколкото може да се съди от демото – почти без никакви допълнителни модификации (за съжаление). Дори бегъл поглед разкрива, че преписва дословно прекалено много неща от Silent Storm – както като техническо изпълнение, така и

като ролева и бойна система. Май и братушките започнаха да се поамериканчват. Във всеки случай, вероятността заглавието да се разработва с идеята да осребри популярността на книгата и екранизацията ѝ, без да се опитва да дава нещо кой знае какво като геймплей, не трябва да се изключва. Окончателната присъда ще можем да издадем едва когато играта излезе официално. Което предстои в близко бъдеще, впрочем.



## Gods: Lands of Infinity

**Производител:** Cypron Studios
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.cypron-studios.com/gli.html
**Излиза:** Q1 2006

Крайно обещаващ проект, за който никой не е чувал. Става дума за доста оригинално фентъзи RPG, което споделя една камара общи черти с ролеви еталони от ранга на Ultima Underworld, Ultima 7 и Might & Magic. Графично играта е доста приятна! Макар че няма да засенчи Gothic 3 или Oblivion, енджинът, който я задвижва, определено има какво да покаже.

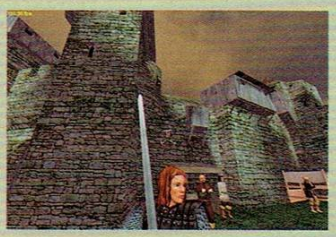
Заглавието е с Gold статус още от началото на декември 2005 г., но засега все още не се продава официално, тъй като все още няма разпространител. Да се надяваме, че пичовете от Cypron Studios ще извадят късмет и ние ще видим Gods: Lands of Infinity на пазара съвсем скоро.

## Mount & Blade

**Производител:** TaleWorlds
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.taleworlds.com/
**Излиза:** TBA

Малък фенски проект, неспонсориран от големи публишинг величия, движен единствено от чиста любов към RPG мейкинга. Заглавието комбинира комплексен игрален свят от средновековен тип и интензивни, напрегнати битки. В него ще се сблъскаме както със свирепи врагове, така и с приятелски настроени NPC-та, готови да се притекат на помощ в труден момент. С времето играчът ще може да събере цяла армия от верни последователи, които да води в битки, включващи до няколко десетки единици.

Проектът все още е в стадий на доработка, но вече е достъпна демо версия, която можете да свалите от сайта на разработчиците или да инсталирате от диска към списанието (освен ако колегата Коралски не е забравил да я сложи там).



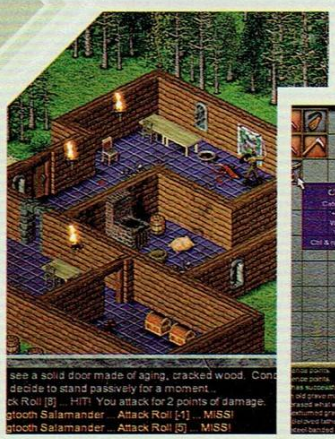
**Независимите!**

Ъндърграундът на съвременната RPG сцена, макар и без възможност да предложи визуални ефекти от следващо поколение, актьорски каст, включващ фигури като Патрик Стюърт и Шон Бийн или музика на Дани Елфман, има какво да даде на един търсещ ролеви играч. Оригинален! Нещото, което – както гласи клишето – "не може да се купи за всичките пари на света".

## Eschalon: Book I

**Производител:** Basilisk Games
**Разпространител:** N/A
**Платформи:** PC
**Сайт:** http://www.basiliskgames.com/
**Излиза:** Q1 2006

Да се търси визуално великолепие тук е безсмислено! Е, и? Проблем? Не би следвало, защото с този проект малката независима компания Basilisk Games си поставя за цел да сложи началото на епична трилогия, следваща традициите и съживяваща спомена за цяла плеяда ролеви класики – заглавия като Ultima, Might & Magic и Wizardry. Играта ще включва стотици предмети и създания, генерирани в голямата си част на случаен принцип и ще следва нелинейна история. Няма да има лимит за развитие на героите, които ще притежават 25 уникални умения и 8 базови атрибута. Битките вероятно ще бъдат класически походови.



# Японските ролеви игри и с какво те са различни

## Интродукция:

Автор: **Jeru**

*Bioware...*

Име - легенда. Едва ли са много от вас тези, които не са се сблъсквали с **Baldur's Gate**, **Icewind Dale**, **NWN** или някой друг техен шедьовър. Произведенията на *Troika* и *Bethesda* също са сравнително популярни у нас. На колко хора обаче имена като Хиронобу Сакагучи, Акира Ториямa и Нобуо Уематсу им говорят нещо? Колко са тези, имали удоволствието да се докоснат до магията на **Final Fantasy**, **Chrono Trigger**, **Valkyrie Profile** или **Persona**? Ако съдя по объркваните погледи, сканиращи тази страница и търсещи в папките на паметта си информация за горните имена – явно не са много. Това е и целта на статията, която четете в момента – да ви запознае с по-слабо популярните в България конзолни RPG-та, идващи от страната на изгряващото слънце. За да не се превърне амбициозното начинание, с което съм се захванал, в безсмислено и механично изброяване на А+ заглавия на различни дивелъпъри, смятам да погледна всеки един от основните елементи, отличаващи източните RPG-та от западните такива.

### Визията

Нека започнем и с първата съществена разлика, която се набива на очи – визуалният облик. Огромна част от JRPG-тата са в аніте стил. Вселените са коренно различни от типичните за PC ролевите игри фентъзи светове, населявани от орки, елфи, джуджета и прочее гадинки. Обикновено атмосферата е малко или много сайбър-пънк инспинирана. Най-често високите технологии съществуват едновременно с драконите и магиите. Сражения се водят както с хладни оръжия и заклинания, така и с хай-тек пушкала. Обикновено симбиозата между елементите от две коренно различни времеви епохи (средновековие и близко бъдеще) е постигната перфектно, оставяща в играча едновременно чувството за един странен и непознат свят, който въпреки необичайността си те грабва моментално и не те пуска до края на приключението.

### Героите и куро... така, де - и партито

За главен герой няма да имате типичния амбициозен, здрав рус момък с добра перспектива за по-нататъшно надобряване при боравенето с меча. Най-вероятно насреща ви ще стои един не много различен от вас 16-годишен хлапак, компенсиращ слабото си физическо телосложение с екстравагантна прическа, сякаш не отива да спасява света, а да избухне на някой Стрийт Парейд. Вариантите за характера му са различни, като два от най-често срещаните са и напълно противоположни – свити и не особено общителни (пресен пример – **Dragon Quest VIII**, в който главният герой не обелва нито дума по време на цялото приключение) или надути бед ес пичове (Yuri от **Shadow Hearts**). Разбира се, като всяко друго правило, това също има своите изключения. Като пример мога да посоча **Valkyrie Profile**, в който поемате ролята на богиня валкирия.

Героите, мотаещи се покрай главния герой, обикновено също са изключително разнообразни както като външен вид, така и като характер. Ситуацията е сходна с тази при PC RPG-тата (дори илюстрирам с познати герои от тях, за да направите ясно аналогията):

Имате си един тежкотоварен боец, който не говори много (или пък постоянно натрапва на нашето момче/момиче разни полезни и мъдри съвети), но за сметка на това гази всичко (*Sogg Mead Mug* – **Arcanum**/*Barret* – **FF VII**), жизнерадостна, сръчна и сладка спътничка, най-често – крадла (*Imoen* – **BG**/*Rikku* – **FF X**), лечителка (*Fall-From-Grace* – **Planescape Torment**/*Marle* – **Chrono Trigger**), могъщ, но слаб физически маг (*Edwin* – **BG**/*Feena* – **Grandia**) и някой, който да разведрява обстановката с дебилни лафове или със самото си присъствие (*HK-47* – **KOTOR**/*Cait Sith* – **FF VII**).

Нищо ново под слънцето на пръв поглед. Само на пръв обаче. Точно това е показателят, по който конзолни RPG-та значително превъзхождат PC братята си. Не са много ролевите игри за персонален компютър, които могат да се похвалят с особено оригинални персонажи (**Planescape Torment** е по-скоро изключение от правилото). При JRPG-тата положението обаче е коренно различно – чарът на самите игри се крие именно в гениално замислените и развити герои, които са жизненоважни за емоционалното обвързване на играча със заглавието. Тук имам една забележка – хората, които не са запознати поне малко с културата на Япония биха възприели малко трудно повечето герои и най-вече тяхното държание. Не е задължително, разбира се, да си заклет J-fan, за да харесаш образите, населяващи този род RPG-та, просто е препоръчително да имаш едно-две подобни заглавия зад гърба си, чрез които да си попривикнал към специфичната атмосфера и особените маниери на протагонистите в японските ролеви игри.

**Историята**

Основна прилика между сравняваните видове игри е заветната цел, към която са се устремили главните действащи лица в тях, а именно – спасяването на света! Както и сценаристите да го въртят и сучат, общо взето винаги всичко отива натам, че трябва да премахнете някой особено зъл тиранин, който по една или друга причина не мисли доброто никому. Тук обаче на преден план изпъква самият подход, използван за представянето на сюжета. За никого не е тайна, че игрите от жанра, подлежащ на дисекция в момента, са силно стори-дривън, независимо от континента, на който са създадени. Съответно по-голямата част от конзолните RPG-та са съпътствани от безброй към сцени и дълги диалози, разгръщащи изключително задълбочено не само основната сюжетна линия, но и взаимоотношенията между героите, както и тяхното минало и амбиции. Налице са дългите междинни анимации и диалози, добре развитите и оригинални персонажи и всичко това е подплатено с добра доза свеж хумор и някоя и друга любовна сюжетна нишка. Какво повече му трябва на ролевия маниак, за да бъде напълно погълнат от една игра? Ами добра бойна система, примерно!

**Бойна система**

PC представителите на жанра са разделят основно на екшън ориентирани (hack 'n' slash) и такива, изискващи добър стратегически подход и правилно развитие. При конзолните ролеви игри нещата стоят по същия начин. Няма да дискутираме J-hack'n'slash-овете, тъй като те почти по нищо (касаещо бойната с-ма) не се различават от познатите у нас игри. Нека обаче разгледаме по-хардкор ориентираните...

Първата по-значима разлика, която се набива на очи, е отсъствието на процеса по създаване на герой. В конзолните RPG-та винаги разполагате с готов такъв, като в някои случаи по-нататъшното му развитие е изцяло във ваши ръце, а понякога класът му е предопределен и нямате възможност да се отклонявате от предначертания му жизнен път, така да се каже. Повечето от вас най-вероятно смятат, че това е голям минус и до известна степен съм склонен да се съглася с тях. Просто самите заглавия обикновено са замислени така, че главният герой да пасва по-добре на сюжета, макар и това да лишава играча от удоволствието сам да го създаде. Самото развитие обаче е идентично – трупате опит, вдигате нива, разпределяте точки върху основните статистики, научавате нови умения и магии и т. н.

Самите сражения най-лесно бих могъл да обясня, като ги сравня с тези от **Disciples** или **Fallout**. Почти винаги те са изцяло или частично (имате определено време за действие) походови. От показателите на персонажите/противниците зависи кой кога може да действа. Ходовете си може да използвате за нанасяне на физически поражения, за използване на магии/специални умения/ предмети, за призоваване на различни създания, за засмане на защитна стойка, за бягство и т.н. С противниците се сблъсквате на случаен принцип, докато бродите из света или изследвате дадена местност (като в повечето случаи отново ала world map-а на **Fallout** не ги виждате, докато не им налетите). Другият вариант е съвсем целенасочено да се изправите срещу някой бос.

В последно време се наблюдава тенденция битките в JRPG-тата да не са изцяло походови. При среща с противник отново се пренасяте на отделен екран, където обаче в реално време се сражавате, използвайки action прийоми. Дали бойните системи изцяло ще преминат към този тип, мога само да гадая.

Споменавайки противници, нека отбележа, че обикновено и те нямат нищо общо с обичайния набор чудовища от **Forgotten Realms** и други стандартни фентъзи светове. Напълно непосилно е да се опитвам да ви обяснявам какви изчадия обитават конзолните ролеви игри. С риск да прозвуча леко фенбойски, искам да споделя, че разнообразието и оригиналността отново са в полза на JRPG-тата.

**Заключение**

Надявам се в рамките на скромните две страници да съм успял поне бегло да ви запозная с този специфичен конзолен жанр. И – най-вече – да съм предизвикал интереса ви. Искрено ви препоръчвам, ако имате възможност, да се докоснете до някое хитово заглавие на фирми като *Square-Enix*, *Level 5*, *Atlus*, *Capcom*, *Namco* или някой друг разработчик с традиции в създаването на подобен род игри.

Няма да съжалявате.

**Производител:** Monolith Productions Inc./ Warner Bros Games
**Разпространител:** SEGA
**Платформи:** PC, XBOX360
**Жанр:** Horror-Thriller FPS
**Излиза:** 31 Март 2006 г.
**Сайт:** http://www.condemnedgame.com/

# Condemned:
## Criminal Origins

# Oh yes, there will be blood !

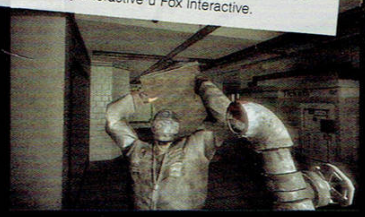
Изминалата година даде на PC геймъра доста качествени заглавия... и още повече некачествени такива. Както всяка друга, всъщност.

Едното от *качествените* беше **F.E.A.R.** – играта, грабнала титлата за най-добър екшън от първо лице за 2005-та. Наместо да се радват на успеха и да потънат в няколко месечен алкохолен транс обаче (както би направил всеки от колегите ми, но не и аз, не и аз! – б.а.; *хахахахахаха!!!* – бел. ред), от компанията производител – *Monolith*, не са стояли със скръстени ръце. Под финансовия небосклон на *SEGA*, "монолитците" бяха в напреднала разработка на още една игра от клас AAA. Всъщност очертанията са доста ясни, защото играта вече излезе за XBOX360, непосредствено след премиерата на самата конзола. За щастие, *SEGA* и *Monolith* може и да подкопаха почвата под краката на *Sony*, лишавайки ги от порт за бъдещия PS3, но все пак си удържаха на думата и съвсем скоро, през месец март тази година, ни очаква PC версията – пълната, нефилтрирана и нецензурирана! Така че, стига празни приказки. Дами и господа, представям ви **Condemned – Criminal Origins**.

Автор: **Kopacha**

**Monolith Productions Inc.**

Създадена през 1994, в Къркланд, Вашингтон, компанията още с ранните си години прави впечатление на гиганти като Microsoft с базирана на Windows гейм-девелъпмънт среда за разработка, в последствие станала фундамент за създаването на техния доказал се през годините LithTech Engine. През 1998г. компанията се разделя на две звена – едното се занимава с продуцентска и разпространителска дейност за игри на други компании като Get Medieval, Rage Of Mages и пр., а другото – само с разработката и доразвиването на LithTech енджина. От тогава до 2006-та последният претърпява няколко коренни обновления – Jupiter версията, използвана за No One Lives Forever серията, Triton версията – за Tron 2.0 и F.E.A.R., и поредното прекрояване за Condemned – Criminal Origins.
През 2004-та година Monolith са купени от Time Warner и стават подразделение на Warner Bros Entertainment, където момента по настоящи и бъдещи проекти работят над 100 души. Същата година е сключено и споразумението със SEGA за разработката на Condemned, като коренно ново-заглавие за следващото поколение конзоли и PC платформата. С това SEGA се нарежда като поредния от големите партньори на Monolith, заедно с Vivendi Universal, Microsoft, GT Interactive, Disney Interactive и Fox Interactive.



Сюжетната линия в играта ще ни запознае с протагониста в тази история – агент Итън Томас, съдебен медик в отдела за разследване на серийни убийства към ФБР. Героят ни е представен като меланхоличен и често депресиран работохолик, устоите на чиито трудови задължения се сблъскват челно с психическата му издръжливост.

Събитията започват своето развитие с появата на агент Томас на поредната сцена на кърваво престъпление. От известно време отделът му е по следите на сериен убиец, който оставя диря от трупове в почти всички точки на града. Повикан да огледа терена и да събере улики и – след поредица от неочаквани събития, за които *Monolith* усърдно отказват да ни разкрият каквото и да било – Итън е нападнат, служебният му пистолет бива откраднат, а той се разминава на косъм със смъртта. Защото престъпникът поради неясни причини решава да го пощади. За капак на всичко, откраднатото му оръжие е използвано за ново убийство, а самият той бива обвинен за него. Изгубил доверието на почти всичките си колеги, Итън няма друг избор освен да продължи с издирването на улики, които да го доведат до убиеца и с това да изчисти името си. Единственият, който му вярва и помага, е лаборантката от неговия отдел – лейтенант Роса. Последната е и основният игрален извор на ценни указания при търсенето и проучването на уликите.

От *Monolith* обещават доста тъмни и внезапни обрати в историята, докато агент Томас напредва в търсене на истината. Основните противници по пътя му ще са най-вече бездомници, наркомани, клошари. Това, което ще хвърля както Итън, така и нас в размисъл, е че почти всички те са... побъркани. И единственият начин да се комуникира с тях е чрез груба сила.

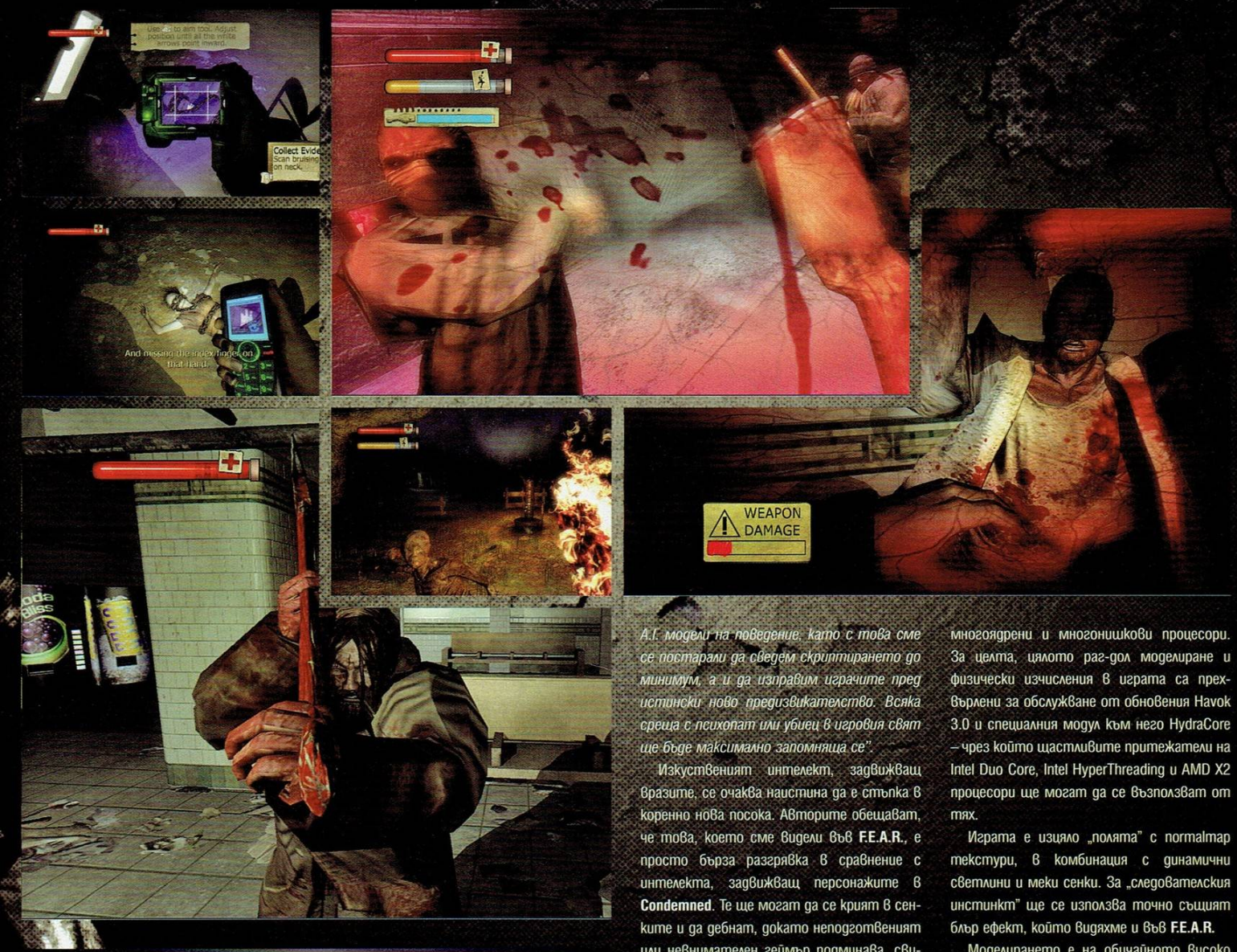
Така, елегантно, достигаме и до един от основните елементи на геймплея – екшънът. „**Condemned – Criminal Origins** *не е стандартният екшън от първо лице*" - заявява Дейвид Хасъл – изпълнителен продуцент по проекта. - *"Основният акцент тук е върху кървавия ръкопашен бой. Това не би трябвало да разочарова или изненадва никого – огнестрелни оръжия също са налични в играта, но за разлика от досегашните ни игри, акцентът при въоръжението тук попада върху други неща".*

**"Condemned – Criminal Origins не е стандартният екшън от първо лице. Основният акцент тук е върху кървавия ръкопашен бой"**

Освен верния Taser – електрошоково устройство за „препариране" на побъркани типове, *„другите неща"*, за които мистър Хасъл говори, всъщност са *почти всичко* от игралния свят. Почти всеки предмет, който можеш да докопаш и вземеш в ръце. Макар че юмручният двубой е рядко геймплейно явление, ще можеш да използваш доста богат арсенал от всевъзможните боклуци, търкалящи се буквално навсякъде из десетте епизода, с които разполагаш, за да разкриеш цялата мистерия.

Светът ще е твоето оръжие. Метален кол от табела – никакъв проблем. Тръба от електрическа инсталация с кабелите по нея – перфектен избор. Торба с болтове, с която да пръснеш главата на поредния мърляв психопат – защо не?!. Бейзболна бата с набити гвоздеи в нея – *hell yeah*! Горяща главня, измъкната от близкия огън, стара огънната лопата, метална плоскост, смъкната от покрива на близката барака, тръбен ключ, пожарникарска брадва, заета от съответния шкаф във входа на мърлявата кооперация... Схващаш идеята.

Но от *Monolith* ни обещават, че разнообразието няма да спре дотук – различни локации в играта също ще допринасят за разнообразяване на арсенала – примерно едно от нивата набутва Итън в останки от някогашен магазин за дрехи. От тъмното пролазва поредният фрийк, дебнейки да ти свети маслото – оглеждаш се... Я, пластмасов манекен! Трак - откъсваш му ръката и започваш да налагаш превъртялото приятелче, докато спре да се движи. Допълнителни огнестрелни оръжия, разбира се, са налични, но от *Monolith* дават да се разбере, че те са своеобразна „музейна рядкост". С други думи, ако се докопаш до пистолет, това не означава непременно, че ще можеш да прецапаш през играта като Т-72 през афганистански палаткови лагер. Напротив – амуницията, както се оказва, са попаднали в Червената Книга. Револвер, колт 45, пушка-помпа, двуцевна карабина и дори ловджийско чифте – това са и пушкалата в **Condemned**, но все пак акцентът в битките ще си остане близкият бой. Всяко налично оръжие или предмети, които ще могат да се ползват като оръжия, имат свои параметри – скорост на удар, сила на блокиране, сила на удар, тегло и т.н. – все неща, които пряко ще допринасят за освежаване на геймплея. Като допълнителна екстра *Monolith* са добавили и няколко финиширащи удара – след като един противник бъде повален, можеш да го довършиш с голи ръце – счупвайки му врата, примерно.




**"Нека никой не остава с впечатление, че стори-дривън моментите с разследването и изучаването на улики ще направят екшъна в играта по-малко интензивен"**

Екшънът обаче не е всичко, за което ще става дума в **Condemned**. Нашият човек е следовател-медик, значи освен превръщането на изпушили врази в сандвичи, трябва и да разследва случая. Системата за рефлексите от **F.E.A.R.** тук е трансформирана в „следователски инстинкт" – когато е близо до улика или доказателство, играта ще подсказва на агент Томас за това и ще му подбира конкретен инструмент за действие. Инструментариумът за разследване и събиране на улики ще е оборудван с интересни високотехнологични устройства, помагащи за подреждането на сюжетния пъзел.

Ултравиолетовата лампа, в комбинация с инфрачервения скенер, ще показват скрити на пръв поглед прободни рани и следи от травми по телата. Чрез зеления лазерен скенер агент Томас ще може да търси и разглежда намиращи се под повърхността улики – с други думи да разгледа костната структура на някой труп, без да се налага да го разфасова. От време на време инстинктите на Итън ще ни хвърлят и своеобразни проблясъци от спомени, които допълнително ще подсказват за определени събития, които са се случили или предстои да се случат, а също така ще ни насочат при разглеждане и разучаване на улики.

*„Нека никой не остава с впечатление, че стори-дривън моментите с разследването и изучаването на улики ще направят екшъна в играта по-малко интензивен или тък твърде първичен"* - допълва мистър Хасъл - *"Играта разполага с разработен специално за целта механизъм за генериране на А.I. модели на поведение, като с това сме се постарали да сведем скриптирането до минимум, а и да изправим играчите пред истински ново предизвикателство. Всяка среща с психопат или убиец в игровия свят ще бъде максимално запомняща се".*

Изкуственият интелект, задвижващ вразите, се очаква наистина да е стъпка в коренно нова посока. Авторите обещават, че това, което сме видели във **F.E.A.R.**, е просто бърза разгрявка в сравнение с интелекта, задвижващ персонажите в **Condemned**. Те ще могат да се крият в сенките и да дебнат, докато неподготвеният или невнимателен геймър подминава, свирукайки си, скривалищата им.

Освен това, много често противниците ще се опитват първо да обградят нищо неподозиращия Итън, преди да му скочат за бърза „разтривка". От *Monolith* дори обещават, че ако се усетят прекалено заплашени, вразите могат и бързо да се опитат да напуснат бойното поле – един вид, инстинктът им за самосъхранение не е закърнял.

Чисто технически, PC версията на играта ще е директен порт от конзолата. Нищо ново добавено, нищо старо премахнато – казват от *SEGA*. Хубавата новина, е че все пак PC играчът няма да получи нескопосан зле изглеждащ порт, което ни изпълва с надежди.

За генерирането на цялата зловеща атмосфера в играта е хвърлен много труд, като *Monolith* са стигнали дори дотам да изградят изцяло нова версия на техния гейм-енджин – LithTech, подобрявайки графичните му възможности и възползвайки се от мощта на вече станалите популярни многоядрени и многонишкови процесори. За целта, цялото раг-дол моделиране и физически изчисления в играта са прехвърлени за обслужване от обновения Havok 3.0 и специалния модул към него HydraCore – чрез който щастливите притежатели на Intel Duo Core, Intel HyperThreading и AMD X2 процесори ще могат да се възползват от тях.

Играта е изцяло „полята" с normalmap текстури, в комбинация с динамични светлини и меки сенки. За „следователския инстинкт" ще се използва точно същият блър ефект, който видяхме и във **F.E.A.R.**

Моделирането е на обичайното високо ниво, придаващо дори още по стряскащ вид на играта. Прободните рани, разбитите черепи, щедро плискащата се кръв, изцяло обгорената кожа на някои противници – това са само част от визуалните компоненти, които имат за цел да доизградят атмосферата на психологически-екшън трилър от ново поколение.

Като заключение искам да добавя, че според *Microsoft* и *SEGA* не малка част от продажбите на XBOX360 са именно заради **Condemned**. Скот Хоукинс от *SEGA* заявява *„PC платформата е стратегически важна платформа за нас. SEGA преориентира пазарната си политика и смята да възлага все по-големи надежди на PC гейм пазара. Именно затова и сме на мнение, че там* **Condemned – Criminal Origins** *ще предизвика същия успех, както и за XBOX360."*

Остава ни да почакаме до края на март и да разберем дали всичко ще е както ни го обещават.

Автор: **Snake**

**Производител:** Ubi Soft Shanghai (X360)/ Ubi Soft Montreal (Xbox, PS2, GameCube, PC)
**Разпространител:** Ubi Soft
**Платформи:** X360, Xbox, PS2, GameCube, PC
**Жанр:** TPS/Stealth
**Излиза:** Март 2006
**Сайт:** http://www.bewaresamfisher.com/us/

# Need for Stealth: Most Wanted

Фактът, че до момента съм изписал в ***Gamers' Workshop*** три ревюта, четири превюта и близо двадесетина новини и тривиа-карета относно **Splinter Cell**, автоматично ме освобождава от необходимостта да се впускам в подробни обяснения какво точно представлява тази игра. Така че можем с чисто сърце да зарежем пространните ретроспекции и да се съсредоточим на въпроса, който вярвам, вълнува и двама ни: какво ново ни очаква в задаващия се със страшна сила **Double Agent**.

## Нов разработчик, нова концепция, нова конзола...

Най-добрата новина, свързана с **Double Agent** гласи, че леко изнервящата практика на *Ubi Soft* – още от същото, но с по-добра графика – вече е в миналото. Аз – а надявам се и ти – обичаме приключенията на Сам Фишър, но да ти кажа честно, по едно време взе да ми става неудобно, когато трябва да завъртя цяло материал около грандиозното нововъведение, че в *новия* **Splinter Cell** щяло да има нож, разбираш ли.

Е, новият **Splinter Cell** е този път наистина е *нов*. *Различен*. По-груб. По-тежък. По-кървав. По-жесток! Трите зелени светлинки са се превърнали в спомен от едно сякаш измислено минало, ледениятпрофесионализъм на Сам е разбит на малки, остри късове, раздиращи маската на непукизма му. За да видим под нея един съсипан от живота човек.

При все, че отново имат пръст в разработката на играта, създателите на Фишър от *Ubi Soft Montreal* са отстъпили на заден план. Основната работа по Double Agent (разбирай – X360 версията) е поверена на Шанхайският клон на студиото, чийто най-сериозен проект до момента е мултиплейърът на **Pandora Tomorrow**.

Изправени пред двете алтернативи – да се издънят злокобно или да бъдат запомнени като създателите на най-добрата **SC** игра от франчайза, *Ubi Soft Shanghai* са се опитали да плъзнат проекта по острието на бръснача, като променят коренно представата ни за **Splinter Cell** и същевременно с това запазват ядрото на познатата ни геймплейна механика. А първата голяма изненада е свързана с вече споменатия удар върху личността на Фишър.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™ 4

# "Ще го пречупим!"

*"Ще го пречупим!"* ухилва се злобничко ко-продуцентът Жулиан Герити. И гадовете наистина го правят, ти остави другото. Помолен да обясни затворническите артове, промотиращи играта, сценаристът Джон Маклийн Феърмен се ухилва още по-злобно: *"Ами няколко дни след смъртта на дъщеря си, Сам бива заловен след серия от кървави въоръжени грабежи, които буквално побъркват полицията. Кулминацията на новозаформената престъпна кариера на Фишър намира израз в тридневно задържане на заложници в някаква банка. Равносметката в края: петнадесет трупа, дванадесет от които – на цивилни. След като органите на реда най-сетне успяват да щракнат белезниците на Сам, бившият агент е осъден на единадесет доживотни присъди в затвора Ливънурт."*

Вкарването на юмручни схватки в мултиплейъра на Splinter Cell е идея, блуждаеща из мозъците на екипа още по времето на Pandora Tomorrow. Битките с голи ръце са логичното продължение на възможността шпионите да се приближат достатъчно близо до своите опоненти. Предполагам не е нужно да ти обяснявам, че комботата ще изглеждат ефектно и ще бъдат лесни за изпълнение. Адреналиновият взрив на агресията определено е добро освобождаване на напрежението след досадното висене в сенките. Схватките лице в лице могат да бъдат активирани навсякъде и по всяко време. Само желание трябва да има.

## The Chronicles of Fisher: Escape from Leavenworth Bay

Достатъчно си интелигентен, за да не трябва да ти обяснявам, че гореспоменатата криминална кариера на Фишър е рекламен трик и момчето всъщност работи под прикритие. Отвъд това холивудско клише обаче, съдбата – в лицето на сценариста – действително е приготвила неприятни неща за добрия стар Сам. Дъщеря му, за която той все не можеше да намери време, загива при особено гнусна автомобилна катастрофа, докато баща ѝ спасява света за пореден път. Сломен психически от трагедията, нашият герой почти успява да прецака поредната си мисия, в резултат на което е изхвърлен от Третия Ешелон като негоден да изпълнява отговорните си задачи. След дълги месеци на ескалираща деградация, Сам намира сили в себе си, за да се довлече обратно при Ламбърт с молба да му намери *някаква* работа. Нещо, което да го отдалечи от идеята за даряващия спокойствие мрак на галещото слепоочието му дуло. Единственото, което Ламбърт може да му предложи, е задача като Агент под Неофициално Прикритие – с други думи агент, който може да разчита единствено на потупване по рамото от страна на ЦРУ ако се справи, и на индеферентно повдигане на рамене "не го познаваме тоя" – ако прикритието му бъде разкрито.

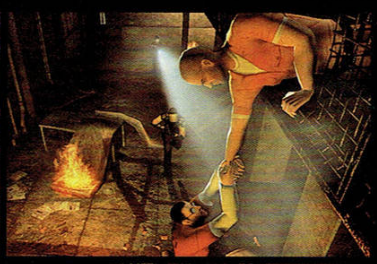
Задачата: да се внедри в терористичната организация Армията на Джон Браун (John Brown's Army или накратко JBA). Начинът: Фишър да се окаже съкилийник на някакъв пич от Армията, с когото после да избягат заедно. Където започва и нашата игра. И където се сблъскваме с първата и може би най-шокираща за феновете новост. Сам разполага единствено с грубата си затворническа униформа и бойните си таланти. Шпионските играчки са история, а без преимуществото на емблематичните очила мракът – сигурното му убежище някога – за него вече е толкова тъмен, колкото и за противниците му. Цялата игрална механика се е променила и Фишър трябва да използва алтернативни методи за намиране изход от ситуациите, отвличайки вниманието на стражите по някакъв начин. Като предизвикването на бунт сред затворниците, примерно. Освен това ще му се наложи да разчита на подкрепата на своя съкилийник – Джими по начин, напомнящ бегло за кооперативните мисии от **Chaos Theory**. Което, от своя страна, е принудило разработчиците да поработят сериозно върху изкуствения интелект, за да могат действията на компютърно управлявания партньор – от намирането на заобиколен път, за да ти помогне да преодолееш някое препятствие, до подаване на ръка/подлагане на гръб, за да се изкатериш някъде – да са толкова адекватни, колкото биха били и ако имаше човек зад другия контролер (онзи случай, когато с Макс играхме **Chaos Theory** пияни като глигани и не можехме да намерим половината от бутоните, не е мероДавен пример).

## Мръсният Сами

Дори и след като се измъкнеш от затвора и се сдобиеш с някаква по-нормална екипировка, **Double Agent** няма никакво намерение да се връща към установените геймплейни коловози на серията. При все, че движенията и възможностите на Сам остават практически непроменени спрямо предишните игри, в това, което *трябва да прави* нашият герой, е настъпил лек обрат. Веднъж внедрен в редиците на JBA, от Сам се очаква да се държи като лошо момче, за да поддържа доверието в себе си на заобикалящите го лоши момчета. Като същевременно с това остава оперативен служител на ЦРУ, от който не се очаква да изгради блестяща престъпна кариера. Във всяка мисия твоят герой ще има два различни набора от задачи – тези, дадени му от правителството на САЩ и тези, стоварени му от Емил Діюфрен – очарователно откаченият предводител на Армията. Понякога те – логично – ще влизат в противоречие и изборът дали да направи правилното нещо или да работи за прикритието си, сритвайки досадните морални ценности в дълбините на подсъзнанието си, зависи изцяло от теб. Последствията обаче се стоварват върху героя ти.

*"Това не е* **Fable**" подчертава Жулиан Герити *"така че, независимо какви решения взимате, на Сам няма да му пораснат рога, а моралните му ценности няма да бъдат представени в скала. Той ще си остане героят, каквото и да правите."*

Въпреки това сериозна част от играта ще бъде изградена именно върху напрежението от баланса между добро и зло, а всеки важен избор ще задвижва историята в различна посока. В резултат получаваме първата **Splinter Cell** игра със сериозни сюжетни разклонения и няколко алтернативни финала.

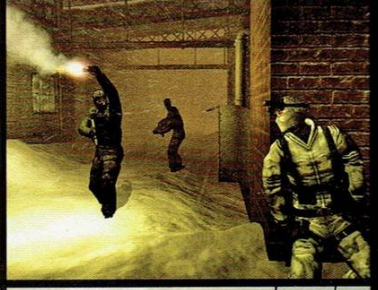


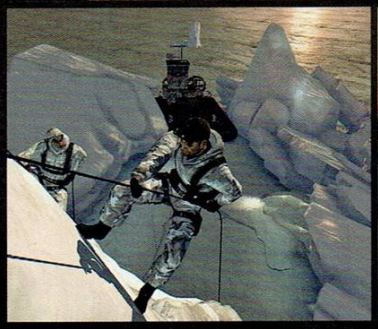
## X360 anyone?

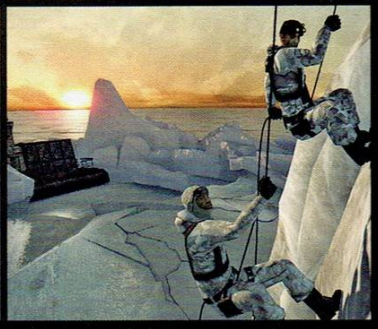
Производителите описват **Double Agent** като съчетание между перфектния в техническо отношение геймплей на **Chaos Theory** и уникалните като емоционално преживяване мисии от **Pandora Tomorrow**. Всичко това, подкрепено от отвяващите всяка друга гейм платформа на пазара в момента, възможности на X360. При все мултиплатформената си природа, "Двойният агент" ще блесне с цялата си прелест именно на спонтанно пребледнелия кашон на Майкрософт. А разликата между скрийншотите за игралните платформи от сегашното поколение и некст-джен се измерва в светлинни години. Дори не се наемам да си *представя* какво точно трябва да си втъкнал по слотовете на дъното си, за да видиш околните снимки в движение, на монитора си. Авторите се гордеят най-много с мисията, стоварваща Фишър насред гражданската война в някакъв забравен от бога африкански град. Там ще можеш да видиш десетки воини от двете противникови страни, вкопчени с схватка на живот и смърт, притичващи отчаяно под дъжда от куршуми цивилни и... *прекрасна ярка дневна светлина* и огромни *открити пространства*, лишаващи те от възможността да потънеш в сенките и да оставиш черниликите да се избиват, докато бориш необезпокояван ъбджективите си. Нещата стават още по-тежки, ако решиш да се притечеш на помощ на цивилните.

Като цяло *Ubi Soft Shanghai* обещават наистина незабравими мисии, виртуални мигове, които ще бъдат запечатани в паметта на всеки играч. Мащабите на всичко са нараснали с пъти, а авторите се хвалят, че в **Double Agent** няма да видиш двама еднакви персонажи, дори и в масовката. Моделите на хората са зверски, а този на Сам – толкова пипнат с над 30-те си лицеви изражения, разработените до помръдването на последния му мускул движения и неизброимите полигони – че авторите са решили да го използват дори и в редките към сцени.

Да, именно, редки. Шанхайците заменят прекъсващите междинни филмчета с така наречените "режисирани моменти" – малки късчета геймплей, чиято функция по-рано е била изпълнявана от въпросните към сцени. Така например, наместо да ти покажат как мистър Фишър скача с парашут, дивелъпърите те оставят да си скочиш сам, да се повъртиш из въздуха, наслаждавайки се на свободното си падане, след което да разтвориш парашута си и да се опиташ да стовариш шпионския си гъз на указаното място. Или пък, вместо да те сблъскат с поредната междинна анимация на плуващ към началото на мисията си шпионин, от *Ubi Soft Shanghai* ти дават възможността да поплуваш лично в ледените води. Нищо особено, като се замислиш, но пък разнообразява геймплея и те потапя доста по-добре в атмосферата.







## Мрежовите дуели

На мултиплеърния фронт също са настъпили промени. Както вече споменах, именно хората, работещи над **Double Agent**, са отговорни за смазващото мулти на **Pandora Tomorrow**, което – в унисон с мрачните ми прогнози – остана тотално пренебрегнато от родното гейм общество. Основната идея остава непроменена в "Агента" – мрежови схватки между отборите на Шпионите (в трд търсън перспектива) и Наемниците – които тук се наричат Upsilion Forces (във фърст търсън). Броят на играчите вече е завишен до трима на отбор, Наемниците имат в инвентара си нови смъртоносни играчки, като например летящото роботче, преследващо скритите на недостъпни места Шпиони, а последните са станали тотални нинджи, които освен огнестрелния арсенал, ще си имат добре разработена система от комбота за близък бой, реализирани на принципа на бързо просветваща комбинация от бутони, които ти следва да натиснеш също така бързо.

Маниакалността към детайла, характерна за сингъла, е пренесена и тук. Така например съотборници и врагове ще могат ясно да определят в каква точно посока гледаш от движенията на главата ти. Новите възможности на хардуеъра пък позволяват всеки светлинен източник на нивото да бъде разрушен, като на някои карти Шпионите дори имат възможността да дръпнат шалтера на централния генератор, принуждаващ Наемниците да ги търсят в пълната тъмница с прикачените за оръжията си фенерчета.

Картите от своя страна са малко по-лесни за разучаване спрямо тези от предишните две части, оказали се твърде хардкор за много геймъри. Играта разполага и с прецизна ранкинг система, отчитаща постиженията ти. Което от една страна дава възможност да разбереш дали ще се сблъскаш с хора на твоето ниво преди да влезеш в сървъра и да те разкъртят от бой, а от друга – да почеше самолюбието ти, след като се изкачиш достатъчно високо в йерархията и получиш титлата "Инструктор", даваща ти възможност да си подбереш двама новобранци и да си ги гърчиш, докато ги обучаваш.

Въведеният от **Chaos Theory** кооперативен мод също е на линия, като основната новост тук е, че мисиите от него са доста по-реалистични от тези в предишната част, представляващи основно пъзели в стил "я да видим сега къде точно се очаква да използваме ко-оп бутона". Интересното е, че натрупаните при минаването на кооперативните мисии точки също се прибавят към онлайн рейтинга ти.

Предполагам не е нужно да ти пояснявам, че цялата тази мултиплеърна прелест е разработена на базата на X360 и е свързана тясно с новите Xbox Live фийчъри. Авторите споделят, че много от нещата, които са направили, посмъртно не биха могли да бъдат подкарани на съвременната генерация от геймърски машини. Всъщност, по времето, когато четеш тази статия, основното занимание на *Ubi Soft Montreal* ще бъде да пооореже **Double Agent**, така че другия месец да можеш да я пуснеш на компютъра си. Еволюция, какво да я правиш...

С което клепачите на настоящия предварителен поглед уморено се затвориха. Ако в крайна сметка след прочитането на този текст първата ти асоциация при споменаването на името Сам вече не е "онзи русолявият, дебел хобит, в чийто влажен поглед се чете трудно удържаното желание да оноди Фродо в подножието на Съдбовния връх, разпаряйки Единственият Му Пръстен '"', а "оня, главният герой в ебахти и културата игра, дето се задава", значи съм постигнал целта си. Ако ли не, можеш да прочетеш още веднъж статията, в опит да преосмислиш тезата ми. Или пък да си потърсиш порно с хобити, все ми е тая. Аз лично приключих. Ще се видим в ревюто.

**Производител:** The Creative Assembly
**Разпространител:** SEGA
**Платформи:** PC
**Жанр:** RTS
**Излиза:** TBA
**Сайт:** http://www.totalwar.com/

# Medieval II: Total War

## Завръщането!

Автор: **Duffer**

Какво изниква първо в съзнанието ти при споменаването на **Total War**? Що се отнася до мен, моменталната асоциация е думата „мащаб". Няма да е пресилено да кажа, че поредицата изпъкна и се записа в игралната история с гигантските си, епични битки, с огромните армии, състоящи се от стотици, дори хиляди юнити, които енджинът успяваше да изобрази на екран без видим срив във фреймрейта.

Доколкото успешна се оказа тази – на пръв поглед непретенциозна – формула лесно можеш да съдиш по факта, че появилият се за пръв път през 2000г. **Shogun: Total War** (разпространяван от *Electronic Arts*) последователно се сдоби не само с експанжън (**Mongol Invasion**), но и с две страхотни продължения: **Medieval: Total War (2002)** и **Rome: Total War (2004)** (издадени от *Activision),* към всяко от които на свой ред също вървяха експанжъни.

С най-новото си попълнение (**Spartan: Total Warrior**), поредицата достигна дори до конзолния пазар – територия, в която, добре знаеш, мащабните стратегически заглавия не се срещат всеки ден.

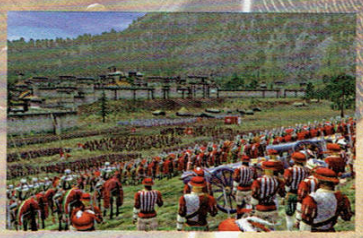
Логично, след подобен успех, *Creative Assembly* да си зададат въпроса: *„А сега накъде?"* След кратко колебание създателите на **Total War** отговарят кратко и ясно: *„Назад! Към корените на поредицата!"*.

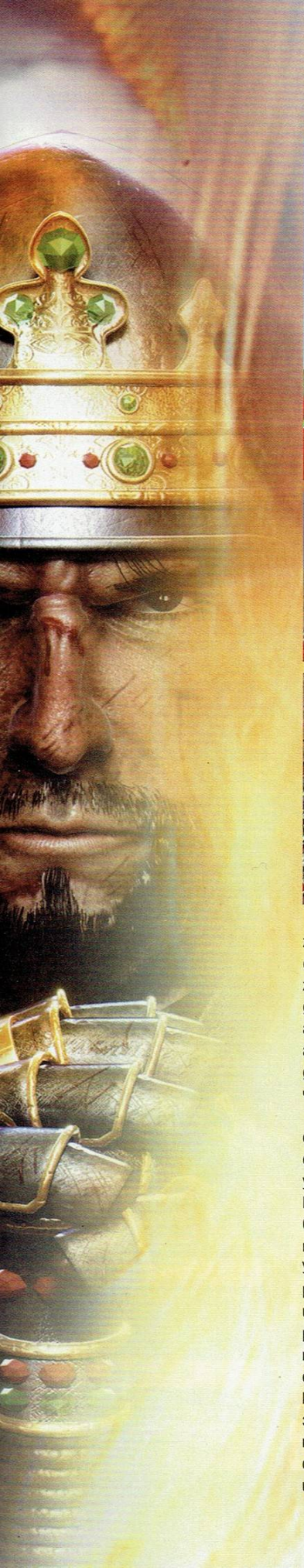
**Играчът и "N"-тия Кръстоносен поход**

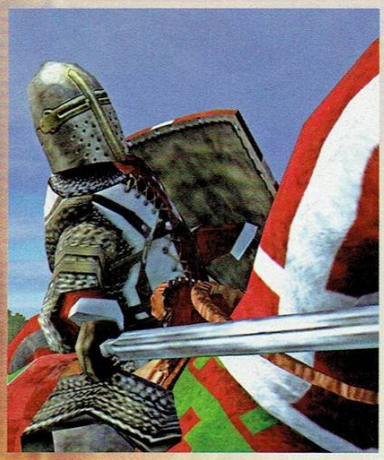
Хронологичният отрязък, в който ни пренася действието в новия **Total War** обхваща годините между 1080 и 1530 (малко след Първия кръстоносен поход до ранния Ренесанс) – един от най-интересните и динамични моменти в човешката история и по-специално – тази на Средновековна Европа.

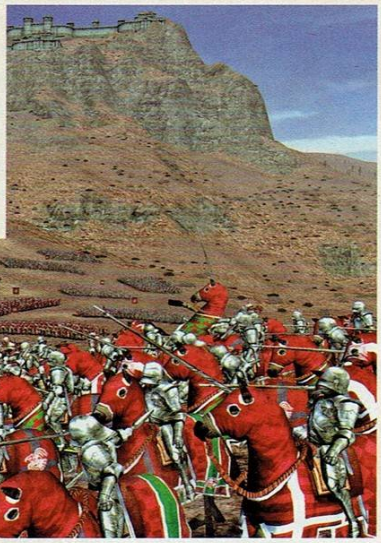
Още по-добрата новина е, че част от картите в кампанията ще позволяват обхватът на събитията да бъде разширен извън границите на Стария континент – чак до Южна и Централна Америка. Правилно се досещаш, иде реч именно за периода на Великите географски открития и завладяването на „Америките".

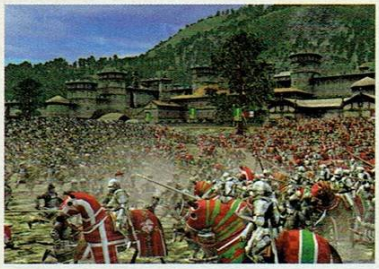
Играта ще предложи цели шест нива за развитие на сградите и цивилизациите – от скромни поселища, през дървени фортове, до огромни каменни крепости. При това, играчът ще има избор! Една от алтернативите е да развие уседнала, средновековна аристокрация, налагаща











жестока експлоатация над крепостните селяни и разчитаща на огромна, въоръжена до зъби армия, която да брани владенията. Другата – да създаде богати градове, трупайки богатство от търговия, а срещу враговете да използва дипломация, подкупи, покушения, а в случай на крайна нужда – наемници.

В така обрисуваната картина някак естествено се вписват цял куп нови, специални единици – Търговци, които да ускоряват развитието на икономиката, Принцеси в помощ на дипломацията, Свещеници за повишаване религиозността и „морала" на населението или Убийци. В съзвучие с историческите реалности на епохата, религията (в лицето на католическата църква) ще играе ключова роля в новия **Total War**. Все пак няма да е нужно винаги да следваш стриктно волята на Папата – понякога ще можеш да се отклоняваш от задачите, които той ти поставя и да преследваш лични цели – поемайки риска след това да се сблъскаш със Светата инквизиция, разбира се.

**„We are going to WAR!"**

Битките обещават да са още по-впечатляващи. След като превърнаха мащабните исторически сражения в канон с предишните си заглавия, сега *Creative Assembly* си поставят още по-амбициозна задача – да вплетат в тях индивидуалност. Армиите в **Medieval 2: Total War** няма да се състоят от традиционните, сякаш отлети по калъп, еднакви войничета. Всяко едно от тях вече ще се отличава със своя собствена физиономия, структура на тялото, въоръжение, дори хералдическа емблема. Нещо повече – всеки войник ще бъде раздвижен по различен начин, ще има характерен набор от атаки, комбота, дори „завършващи" движения. Легионите ще се състоят от групи от по над 250 уникални единици, разделени в 21 фракции – всяка със свои специални способности.

Енджинът, задвижващ всичко това – освен повече детайли и ефекти – ще може да изобразява и динамични атмосферни ефекти (дъжд, светкавици, сняг), поддържайки стабилно високи нива на фреймрейта.

Изводът от това кратко експозе? **Total War** се завръща! Съдейки по обещанията – със страшна сила. Остава *Creative Assembly* да ги превърнат в реалност. Дано!

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** PIRANHA BYTES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** ASPYR **ПЛАТФОРМИ:** PC
**ЖАНР:** RPG **ПРИЛИЧА НА:** НАЙ-ДОБРОТО RPG ОДЕВЕР **САЙТ:** HTTP://WWW.PIRANHA-BYTES.COM/

# Gothic Gold

## Златото, приятелю, не старее...

**Автор: Krasleto**

**Gothic**, приятели мои, е от гейм заглавията, които с течение на времето стават все по-добри и по-добри, защото е представител на една много специфична игрова ниша – на *игрите*, правени с цел да се *изиграят*, а не да се продадат. Защото ваденето на вече отдавна прашасалите дискове от кутията може да се сравни само с ваденето на онова оръфано черно тефтерче и спомените, свързани с него. И за да завърша доста плоската си аналогия, си представи как бившата ти приятелка е набъбнала с две по триста кубика на правилните места, току-що се е върнала от гурбет в Германия с по-набъбнала и от правилните места банкова сметка, и ти е оставила съобщение на гласовата поща, че отново е в града и те *желае*. Именно това е **Gothic Gold**, който обединява в себе си оригиналния **Gothic II** и лелеяния от мнозина *add-on* **The Night of the Raven**. При това, на напълно разбираем, книжовен шгилизки език.

А можехме да го играем преди повече от две години. Невероятно, но факт – неразбори с *уж* международните им издатели – *Atari*, доведоха до куриозния факт **Нощта на Гарвана** да бъде издадена в Германия, Австрия, Белгия, Унгария, Словения, Испания и Полша на съответните им езици, но не и на английски. От което, между другото, изгубиха само самите *Atari*, защото голяма част от фенската маса просто закупи немската златна версия, разпространявана от *JoWood* и изиграна експанжъна с английски субтитри, дело на самите фенове. Да не говорим, че по този начин последните получиха и огромен четирилистов плакат и карта на игралния свят, изрисувана върху естествена кожа, плюс диск с оригиналния саундтрак. Но да оставим размирициите в миналото, станалото - станало.

За голямата маса играчи, които не играят *MMORPG*-та, заслужава да се обясни по-подробно защо аджеба **GG** е add-on, а не простичък експанжън. Въпреки че понятията понякога се използват взаимозаменяемо, общото правило е, че експанжънът просто добавя неща под формата на мисии или територии, докато add-on-ът се вгражда по-дълбоко в игралната концепция и си позволява да променя някои фундаментални принципи на играта. В **GG** това най-добре се наблюдава в системата за вдигане на нива. Ако си спомняте, в **Gothic** плисвахте животинчето, то с удоволствие ви подаваше експириънса, а вие вместо с едно цъкване на мишката да си качите даденото умение, трябваше да намерите дадено *NPC*, което може да ви научи на бой с леки мечове за една ръка, примерно. **GG** запазва тази система, но както пазарната икономика повелява, всичко това сега е в пъти по-скъпо и буквално си принуден да си пазиш точките 4 или 5 левъла, за да вдигнеш умение . Другият бонус, който получавате, са ъпгрейдванитие версии на чудовищата – уарговете, демоните, търсачите, драгънспанъриите и драконите са по-мощни от всякога и могат да се преодоляват само с много условности и хитрости като призоваването на други същества, които да им се мотаят в краката, отделяне от групата и прочее. Докато в оригиналния **Gothic II** можеше да убиеш приблизително трима орки в директен сблъсък някъде около девети левел, в **GG** и на деветнайсетия преодоляването на само един от зелените е мираж. С малко по-ясни очертания, само ако си намерил Големия Меч®.

Естествено, най-осезателната промяна е добавянето на *Яркендар*, нова игрална територия, приблизително с размерите на първия **Gothic**, тоест 1/3 от втория. Което е наистина МНОГО. *Ригиба*, обаче, са известни най-вече с работата си по детайла, мъничките неща, които я забележиш, я не, но пък облагородяват играта почти толкова, колкото и големите новости. Там, където преди си открил самотна колибка и лагерен огън, сега откриваш и обитателите ѝ – доста неприятни по нрав пирати. А едно от най-трудните за намиране места в играта – пещерата в морето извън *Коринис*, сега вече наистина си заслужава да бъде открита.

Може би се чудите защо не споделям нищо относно историята или спецификите на играта – ами защото дори само споменаването на факта, че водните магове са в аддона, би трябвало да те накара да си я купиш. Ако ли не – значи си нов и се дзверши на високата оценка. А ако това е така, искрено те съветвам да почнеш с **Gothic I**, за да схванеш основите на играта – та в 2006-та тя все още се играе по-интуитивно с клавиатура, по дяволите!

Ако пък си ценител като мен – защо изобщо трябваше да те подканям, а?

**графика** 9
Ако можеш да си позволиш анти-алайзинга, ти остава само да седнеш да погледаш някой от многобройните залези...

**звук** 10
Чуй мелодията на влизане в храма. Да знам, че е стара. Но е толкова прекрасна...

**увлекателност** 5/10
Лесно да е познаеш коя е моята оценка, но едно приятелче умря съответно на първата, третата и шестата минута на играта. Преценявай.

**дизайн** 10
Най-разчупените 3D пейзажи изобщо. И куестовете, които ще изпълняваш, не за експириънса, а за да помогнеш на *живото* NPC.

**шедьовър** 9

**+ плюсове**
+ Най-доброто сингълплеър екшън RPG. Изобщо.

**– минуси**
- Трудна е...
- ...наистина хардкор...
- ...ако това за тебе е минус де ...

# GUILD WARS® FACTIONS

Запазете своето копие на Guild Wars: Factions и вземете вашия Factions Pre-Order Key. Той ще ви даде достъп до първия поглед над Guild Wars: Factions - Factions Preview Event от 24-ти до 26-ти Март, по един уникален предмет за вашите Ritualist и Assassin герои и достъп до играта по-рано, от колкото ако я купите от магазина, когато излезе. Със запазването на копие ще можете да вземете и "Factions Preview Event Friend Key", с който ще можете да поканите един от приятелите си за събитието на 24-26 Март.

За повече информация следете www.pulsar.bg

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ
БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ

*ИЗИСКВА ОРИГИНАЛНА ИГРА И ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ
ИГРАЧЪТ Е ОТГОВОРЕН ЗА ВСИЧКИ ИНТЕРНЕТ ТАКСИ

**МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ**

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

**WWW.PULSAR.BG**

ARENANET NCSOFT ПУЛСАР

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** KOEI/KOEI EUROPE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** KOEI **ЖАНР:** ACTION-HACK'N SLASH RPG-TACTICS ХИБРИД **ПЛАТФОРМИ:** PC, XBOX, PS2
**ИЗИСКВАНИЯ:** CPU - 1.6GHZ, HDD - 2.4GB, VIDEO - 64MB, DIRECTX 9.0C **ПРИЛИЧА НА:** ДОСТА НЕЩА **САЙТ:** HTTP://WWW.KOEI.COM/DW4HYPER/UK/

# Dynasty Warriors 4: Hyper

**Свежо попълнение от света на конзолите.**

**Автор: Корасha**

Сюжетът в **DW4** покрива някои исторически достоверни събития от китайската антична история. За да сме точни – събития, случили се преди 1800 години, когато Китай е бил разединена на множество васалии и домове страна, разкъсвана от кървави междуособни войни за власт и територия. Основни в **DW** историята се явяват Трите Кралства – смяната на три управляващи династии през този период. Събитията исторически погледнато започват през 168 година от новата ера и завършват около 280 година, с обединението на страната. *KOEI* използват за допълнителна база в изграждането на сюжета исторически съществувалите персонажи от онези времена. Не мисля обаче да задълбавам в историята на "Воините" – сама по-себе си тя е доста мащабна и подробна, но конкретно в тази игра тя няма особено важна роля при изграждането на геймплея.

Самият игрови свят за Трите Кралства води началото си от *CAPCOM*, създатели на стратегически-ролево-ориентираната трилогия за NES – **Destiny Of Emperor**. През 1992 година, във времето на MC68000 процесорите на Моторола и аркадните машини, отново *CAPCOM* създават **Tenchi Wo Kurau** с английска транскрипция **Dinasty Wars.**

Година по-късно бе представена **Warriors Of Fate** – логичното продължение на **Dinasty Wars.** Именно тези две игри могат да се нарекат естествения родител на игралната концепция, за която става дума в този материал.

От тогава насетне *KOEI* поеха щафетата и лицензи за използване на The Story of The Three Kingdoms (разказана на хартия от Luo Guanzhong). Статистиката показва, че техните игри по темата, заедно с тези на *CAPCOM*, включили се през годините с още няколко заглавия по франчайза, са около тридесет. Измежду тях има 11 чисти RPG-та, три стори-дривън стратегически игри, а също така и няколко на брой тактически ориентирани ролеви заглавия.

### За какво иде реч всъщност

На пръв поглед *KOEI* ни поднасят концепция, стара като света, но значително осъвременена, един хибрид на няколко геймплейни механики: beat'em'up-hack'n'slash плюс щипка тактика, малко тийм-ориентирано планиране и стратегия, както и бегли ролеви елементи.

**DW4**, предлага няколко различни режима на игра. MUSOU mode – (най-общо казано, това е стори-дривън сценарият на играта), FREE mode – (режим, в който преиграваш при желание вече минати в MUSOU mode нива), VERSUS mode – (режим, в който преиграваш дуели между героите от различните семейства и кланове – и понеже говорим за конзолен порт все пак, се поддържа и игра между двама души на класическия разделен екран; такъв прочее присъства и при MUSOU режима). Японският разработчик се е постарал да предостави също и доста подробна библиотека с информация относно реалната история, събития и персонажи от тези мрачни за китайската история времена. Приятно инфо, което всеки може да зачете, особено ако се заплете в безчетните внезапни промени на курса на събитията, превръщането на съюзници в противници, борбите между отделните кланове, смяната на районите, където се водят бойните действия и т.н. Ако има желание за нещо подобно, де. Както вече споменах, в **DW4** историята е по-скоро фон за клетка, отколкото движещ мотив.

На пръв поглед геймплеят изглежда като елементарна и до голяма степен безмозъчна сеч. С времето и напредването в играта обаче, разбираш, че първият поглед те е подвел. "Воините" има лошия навик да наказва грубо прибързаните решения и необмислените щурмови атаки. С други думи – в клетка трябва да се вложи и малко мисъл. Но затова – по-нататък.

Преди всяка битка – респективно, мисия или ниво – ти се предоставя миникарта, която има за цел да те информира и запознае с тактическата обстановка – разположението на противниковите и съюзническите отряди, разположението на противниковите и съюзническите командири, целта на мисията ти и прочее. Отново там можеш да избираш и конфигурираш събраните (с груба сила) артефакти на паднали противникови герои, чието гърло си разпорил в предишното ниво. Пак там избираш и променяш настройките на героя си, както и броя и уменията на личните си бодигардове – представени от няколко групи родови съмишленици на каузата ти, с различни характеристики и умения. Групата ти от телохранители

достига максимум до осем души, но това разбира се не означава, че още от самото начало ще разполагаш с тях. Все повече герои и бодигардове ще се отключват с прогреса ти напред в играта и историята. Артефактите, макар и да не са толкова подробни като характеристики спрямо стандартите на една класическа ролева игра, също ти помагат пряко, като дават на героя ти по-голяма издръжливост, сила, скорост и други. Самият герой, в чиято кожа влизаш, притежава по време на битка параметри като здраве и MUSOU енергия. Последната е съществена за специалните MUSOU атаки, които са и най-унищожителният боен талант на героя ти. Умение, силно необходимо, когато вразите те превъзхождат в брой, а близкият двубой е неизбежен. На разположение имаш и лък, с който можеш да отсвирваш определени противници отдалеч, но като цяло наличието му е по-скоро формалност в геймплея. Изключение може би са редките ситуации, в които атакуваш вражеско укрепление, на чиито бойници има установени стрелци, опитващи се усилено да те превърнат в кактус. Мъртъв кактус.

Бойните умения на героя ти се повишават чрез натрупване на личен експириънс, който след приключването на мисията се прибавя към показателите ти. Освен това опит се трупа и на основното ти оръжие, което също повишава характеристиките си за удар и защита. Едно от най-ценните и високоадреналинови умения е използването на системата за комбота. Макар и проста, тя е доста ефективна и позволява успешно и красиво – наличието на пад е предимство, нали се сещаш – да насичаш противниковите пълководци. Тук в частност *KOEI* и портинг екипът отнасят малко кал по прозорците, защото с клавиатура комбо от 12 удара, примерно, се получава на неясни случайни принципи и при благоприятна подредба на звездите.

Друг интересен елемент в геймплея е наличието на обсадни средства, които трябва да предпазваш от разрушаване преди да са си свършили работата – тарани, катапулти и т.н. Те се оказват витални в прогреса ти през дадена мисия, като съответно ти помагат в по-бързо постигане на целта. Тук трябва да добавим и наличието на различни „превозни средства" от тип „животинска сила" – коне и слонове, които допълнително покачват коефициента на забавност. Ударите и специалните MUSOU умения се променят коренно като действие, докато яздиш някое добиче. Като допълнение, предвождането на войската яхнал „живата сила" се отразява и пряко на противниковите войски: срива морала им.

Допълнителна свежест на принципно монотонното „смилане" на тонове противници придават предизвикателствата от страна на противникови командири за лични двубои 1 на 1. Представи си го като **Soul Calibur** или **Virtua Fighter** баталия, само че в доста опростен вид. Успееш ли да надделееш в тези битки, си решаваш проблема с набързо разпускащия се отряд на жертвата.

Както споменах малко по-горе, особено в по-късните мисии, играта те кара доста да се позамислиш, преди да се втурнеш напред само и само да подложиш на нож, къде каквото се движи. Не бяха една и две мисиите, в които играта ме „наказваше", изсипвайки чрез засади ротички с врази в тиловата ми част, карайки ме да обръщам обратно и да си викам подкрепленията.

Като казах подкрепления – за да си ги осигуриш е нужно да пазиш така нареченитe си „крепости". Най-общо казано, това представляват входни точки към местността, в която се развиват бойните действия. Ключов елемент при премазването на врага, съответно, е максимално бързо и ефективно да затвориш вражите „крепости".

По отношение на враговете трябва да спомена, че освен герои и бодигардове, всички единици имат свой ранг – редник, ефрейтор, майор и пр. Примерно лесно можеш да затвориш вража крепост, като първо отстраниш офицера и отряда, който я пази.

**Графика, звуци, певчески и жици...**

За **DW4** може да се каже доста – както положително, така и отрицателно, но определено играта е доста свежо попълнение за края на сезон 2005. И като споменах негативи – проклятието на конзолния порт вилнее и тук. Камерата, ах тази камера ... какво ли не може да се каже по адрес на *KOEI*, до девето коляно по въпроса. В останалите аспекти обаче – графика, звук, цялостна атмосфера и управление, играта е на много сносно ниво. Благодарение на доста оптимизиране и използване на щедър PC ресурс, **DW4** визуализира много повече противници спрямо конзолния си оригинал. Текстурите и моделите от друга страна не са нищо особено. Еталонни за жанра лица, жестове и модели, които макар и не лоши само показват доколко лимитиран хардуерен ресурс предлага в последните години Playstation 2 – базовата версия използвана за порта.

Музиката е една съвсем друга бира – много точно попадение от страна на композиторите е комбинацията между рок-метъл акорди, преплетени с традиционните китайски мотиви, придавайки доста уникално антично, но все пак съвременно звучене на екшъна.

Озвучаването, макар и да не блести с особено задълбочен, смислен или важен диалог, е изпълнено професионално - всеки герой и бодигард, твой или вражески – е оживен от гласа на професионален актьор, който се е справил с работата си брилянтно. Естествено, дори и в напрегнатите битки, рядко може да се долови конкретна емоция от гласовете им, но като цяло войс-актингът, е на приемливо ниво.

**Като за финал...**

Макар и с не много дълбока история и сравнително посредствена графика, играта предлага – с цялата си продължителност от около 10-20 часа, чисто игрово време – доста приятни моменти. Струва ли си да я пробваш? Според мен – да. Решението в крайна сметка обаче, си е твое.

**графика** 7

Като цяло приемлива, макар че постните PS2 текстури и модели, свалят малко от крайната оценка за PC формата на играта.

**звук** 7

Надъхваща музика и отлично озвучаване. Останалите звуци не са нищо особено, но като цяло стават.

**увлекателност** 7

Макар и монотонна и леко безлична, става за неколкократно преиграване, дори само за да разкършиш пръсти, насичайки по 400-500 броя врази.

**дизайн** 6

Постничък. Нивата напомнят за зле скалъпени лабиринти, които в последствие са текстурирани със средновековни пейзажи.

**отличава се** 7

**+ плюсове**

+ възможността да газиш със слон
+ огромно количество противници на куп
+ добра музика
+ доста прилично портната като цяло

**− минуси**

- камерата....
- левъл дизайна, има някоя и друга треска за дялане
- безценната сеч, и твърде далечна от манталитета ни история, базирана на напозната митология

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** DIGITAL ECLIPSE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** NAMCO **ЖАНР:** ARCADE CLASSICS **ПЛАТФОРМИ:** PC, PS2, X-BOX
**БРОЙ ДИСКОВЕ:** 1 CD **САЙТ:** HTTP://WWW.NAMCO.COM/GAMES/NAMCOMUSEUM50/

# Namco Museum: 50th Anniversary

**...или защо си мисля, че „ония" от индустрията вече ама много сериозно ни вземат за мезе.**

**Автор: Корасha**

2005 година, в края. Пред мен е сборна компилация от класически игри, от които някой маркетингов идиот е решил да изтупа прахта. Дискът включва заглавия, изградили фундамента на името NAMCO през годините. В ролята си на „на всяко гърне мерудия" *Digital Eclipse* са портнали пакета от четиринадесет заглавия за всички възможни платформи, като не са пожалили и PC геймъра. „Играта" представлява виртуално симулирана зала с аркадни автомати, в която можеш да разцъкаш игрички от старата школа. Към това добавяме и саундтрак от култови за онези години поп-рок-кънтри парчета, и в резултат май трябва да се чувстваме много ретро и много сантиментално.

Що се отнася до включените в компилацията игри, те са следните:

**Pac-Man.** Тоталният хит през 1979-та. Управлявана от играча жълта точка с голяма уста, що търчи из двуизмерни лабиринти и се тъпче с по-малки точки, докато в това време няколко медузоподобни „неща" на свой ред се опитват да настигнат, приклещят и налапат самата нея. Мега зарибяващо! Ама преди 25 години.

Любопитно: *При пускането в Щатите през 1980, играта използва името Pac-Man, вместо оригиналното Puck-Man, защото Bally/Midway са се притеснили да не би американските младежи да заместят "P" с "F".*

**Ms. Pac-Man.** „Дамската версия" на **Pac-Man,** демек точката вече е с панделка. Нивата са повече, лабиринтите – по-засукани и т.н.

**Galaxian.** Базирана на **Space Invaders** от 1978, само че цветна. Корабче в долната част на екрана, което играчът придвижва наляво-надясно, а отгоре няколко реда извънземни, които отвръщат на огъня или правят самоубийствени опити за сблъсък.

**Galaga.** Същото, с дребни разлики – корабчето стреля по-бързо, босовете Galaga понякога се опитват да уловят кораба ти и др.

**Dig Dug.** Подземният унищожител на чудовища, със своята помпа, разкопава почвата, „помпайки до пръсване" противниците си.

**Pole Position.** Един от първите Формула 1 симове. Квалификация на пистата Fuji, последвана от самото състезание.

**Pole Position II.** Подобрена графика и три допълнителни писти.

**Rolling Thunder.** Или „**Shinobi** среща **Mission Impossible** + **James Bond** side scroller shooting концепция. Младеж в червена фланелка пуца разни мърдащи пиксели с вид на палачи от средновековието.

**Rally X.** Архаичен „рейсър от птичи поглед". Управляваш синя количка из различни лабиринти и събираш флагчета за точки.

**Bosconian.** Развитие на концепцията на **Galaxian**. Корабчето се движи в плоски космически нива, във всички осем посоки. Играта беше финансов провал.

**Sky Kid.** Хоризонтален shoot'em'up. Играчът управлява двуплощни самолети и изпълнява мисии, преди всяка от които трябва да намери бомбата в нивото и да я натовари.

**Xevious.** Една от най-успешните вертикални shoot'em'up формули на *Namco*. Корабчето е снабдено с оръжия за наземни и въздушни цели. Накрая на всяко ниво има своеобразен бос.

**Dragon Spirit.** Едно от читавите заглавия в компилацията – вертикален shoot'em up сайдскролер с триглава ламя (Тримата братя обаче липсват).

**Mappy** (японски идиоматичен израз за полицай). Мишката полицай трябва да събере откраднати съкровища (телевизори, касетофони и др.), избягвайки преследващите я из цялото имение котки, защото е беззащитна пред тях като бяла робиня пред турски конак. Прехвърлянето между шестте етажа става с трамплини. Марру може да отваря и затваря, а също така и заключва вратите след себе си.

**Заключението**

Това е пакет за ултраси. Абсолютни ценители. Дай-хард фенове. Сантиментално настроените ретро чичковци. Или както там ще ги наречем, все едно. Преди десетина години закупуването й щеше да е добра идея и нелоша инвестиция. Днес е пошло да се искат пари за подобно нещо. Класиката наистина е безценна, но това със същия успех може да означава, че трябва да е безплатна. Ако искаш да пробваш тези заглавия, по-добре ги изиграй с М.А.М.Е. За категорично отрицателната ми крайна оценка спомогнаха както посредствената емулация, така и излишно захаросаният интерфейс, който уж трябва да прилъже геймъра. Палци долу. Не струва!

**графика** 1
Архаична, както може и да се очаква. Но в случая не тя е важната.

**звук** 2
+ една единица – заради ретро-диското и рока при влизане в основното меню.

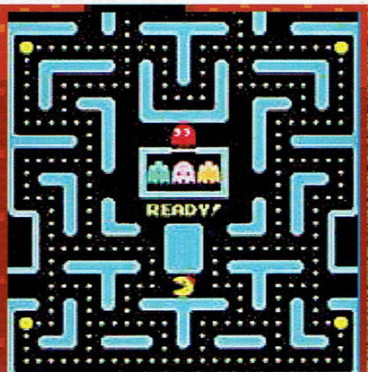
**увлекателност** 2
единствено за убиване на работно време. Не виждам кой над 8 години би си я пуснал в къщи.

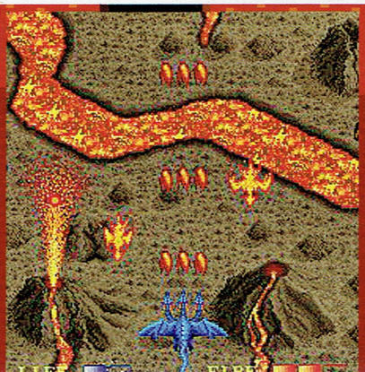
**дизайн** 1
Нямаме нула като оценка. Реконструкцията на оригиналните JAMMA аркадни автомати в 3D успява да прилъже човек... но само в началото.

**ужасна** 2

**+ плюсове**
+ сантименталните чувства, които навява - в комбинация и с ретропарчетата, звучащи в „аркадната зала".
+ винаги можеш да не си купиш/даунлоуднеш въпросното нещо

**− минуси**
- закъсняла с десетилетие поява на пакета, целяща да изцеди грешни пари от наивните
- подборката би могла и да е друга, далеч по-добра.
- струва пари!



# Law & Order: Criminal Intent

## Верно можело и по-тъпо да стане...

Автор: Orlinator

**Law and Order: Criminal Intent** е игра, въртяща се около едноименния сериал, който (май) можеш да гледаш по Холмарк, и който – съдейки по играта – е поредната издънка от типа CSI – куп шармантни детективчета обикалят, гледайки карантии и стъкмявайки профили, като в крайна сметка епизодчето свършва с красив обрат в сюжетното развитие и виновниците биват опандизени за дълги времена. Кратка интернет справка показва обаче, че **Law and Order** е вторият по продължителност сериал в САЩ, и че негов продуцент е *Dick Wolf* (тук ти е простено, ако се хилиш детински известно време).

В настоящата издънка на *Legacy Interactive* поемаш ролята на Dick Goren, който го играе гениален детектив. В комплект с него вървят и три убийства, които ти, щеш не щеш, ще разрешиш, понеже за това си плаща американският данъкоплатец. И трите случая са доволно елементарни и наситени с пъзели, като ще можеш да решаваш по кой точно искаш да работиш във всеки един момент. Разрешаването им (общо) не отнема повече от десет часа чист геймплей.

Когато не се занимаваш с нареждане на блокчета, можеш да събираш улики (реализирано посредством иновативен механизъм за ловене на пиксели, като или модерните високи резолюции са направили тая задача невъзможна, или аз вече съм одъртял и се изнервям прекалено бързо) и да разпитваш заподозрени. При разпитите можеш да си играеш на чичко психолог – трябва да налучкаш единствения правилен подход към заподозрения, като ако си си избрал един от другите четири – малко по малко пълниш една червена скаличка и в момента, в който на жертвата ти й писне да ти слуша словоизлиянията, разпитът приключва. С няколко думи – в тая игра трябва да налучкваш. Дори и по време на всички останали разговори, което в хубавите учебници по гейм-дизайн се нарича *чудесен* начин да залепиш потребителя за монитора. Ха-ха, мноoо смешно!

От графична гледна точка **Criminal Intent** е отвратителна – всички модели са от предишното хилядолетие, а средата е двуизмерна. Дик Горън ходи като – как да го кажа по-тактично... – като наакан (ще ме прощаваш) и говори по съвсем същия начин. Ако надутото твърдение на авторите, че са записали актьорите от филма е истина, толкова по-добре, че никога не съм гледал и една серия от крими-сапунката. Музика няма. Всъщност може и да има, защото ако не друго със сигурност има...

**БЪГОВЕ**

Не знам дали е заради моята машина, времето или просто авторска некадърност, но опитите ми да играя **Criminal Intent** нормално, на която и да е от двете домашни конфигурации, бяха посрещнати с явно недоумение от операционната система, която на редовни интервали от по двайсетина минути ме изхвърляше да си гледам уолпейпъра с Адриана Скленарикова, или, в по-лошия случай, ме принуждаваше да рестартирам изтерзаната машина. Ако пък евентуално не засегнех по някакъв начин крехката бинарна душица, то ме посрещаха повтарящи се анимации и честички бъгове с говора.

Както се сещаш, единствената ми мотивация да доиграя **Criminal Intent** беше

да изтреса настоящото ревю. Играта успя, по някакъв свой си начин, да прекрои представата ми за слаб адвенчър – не че качествено е по-лоша от някои други недоразумения, просто нежеланието на авторите дори да хванат имагинерния чехъл и да изтребят хилядите вредители из кода напълно ме убеди, че след края на Myst сагата, в това да чакам нов хубав куест май има точно толкова смисъл, колкото и вярата в щъркела. Особено след като видях тризнаците на комшиите – е те толкоз голям щъркел, дет да понесе трите дебели врещящи розови изчадия, не може да има. Сериозно!

| | |
|---|---|
| **графика** | 4 |
| Евтини имитации на качествени триизмерни модели, барабар с прилежащите им дървени анимации на движенията. | |
| **звук** | 5 |
| Всичко добре, ама не обичам да се отъждествявам с човек, който приказва все едно има вентилатор в задника. | |
| **увлекателност** | 6 |
| Верно има убийства и популярен лиценз, пък и за сюжета сякаш няма какво толкова да се заям... | |
| **дизайн** | 5 |
| Ако не бяха бъговете вероятно щеше да свърши още по-бързо, но пък сега се иска истинска воля, за да я доиграеш. | |

**средна работа 5**

**+ плюсове**

+ задължителна за фенове на сериала
+ свършва

**– минуси**

- изобщо започва
- има повече бъгове от Студентски град
- главният герой приказва като смазан от ТИР

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** HEAVY IRON STUDIOS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** THQ **ПЛАТФОРМИ:** PC, PS2, XBOX, GC, DS, GBA
**ЖАНР:** ПЛАТФОРМЪР **ПРИЛИЧА НА:** THE INCREDIBLES **САЙТ:** HTTP://THQ.COM/THEINCREDIBLES/

# The Incredibles: Rise of the Underminer

**Жена, изпери и приготви вечерята. С Фрозо пак трябва да спасяваме света.**

**Автор: doomy**

Воден от основополагащото правило, дълбоко присъщо на всеки автор в нашата медия, на базата на което се осъществява и подбора на кадрите всъщност – на първо място да се информира читателя, и евентуално после да се чеше егото, реших да набавя информация за играта, както се казва – от първа ръка. Хем и ти да получиш по-автентично описание на историята, геймплея и цялостното усещане в **The Incredibles**, хем и аз да си спестя мисленето по статията, като се доверя единствено на верния си диктофон. За целта отскочих до Агенцията, където сварих двете главни действащи лица – г-н Инкредибъл и Фрозоун, връщащи се от сблъсъка си с главния злодей в играта Ъндърмайнър (Underminer). Те любезно ми отделиха десетина минути, и особено г-н Инкредибъл, който сподели, че децата му са луди фенове на **Gamers' Workshop** – дъщеря му дори имала колекция от полуголи плакати на колегата Бакалов. Колко малък е светът, наистина...

**D: Представете се на нашите читатели.**

**I:** Хубава работа! Че кой не ни познава бре? Е добре, аз съм г-н Инкредибъл, супер герой, надарен със супер сила. Тоз до мен, дето жонглира със снежните топки, е Фрозоун. Фрозо, както му казваме приятелите.

**F:** Peace, yo!

**D: Разкажете нещо повече за приключението, от което току-що се връщате.**

**F:** Беше си пълна скука, бро. Ако не бяхме обвързани със скапани договори... ***туп***

[...Фрозо бива повален от тежкото круше на Инкредибъл и изпада в несвяст...]

**I:** Кхъм, таа... както колегата беше тръгнал да разправя, мисията беше забавна и колоритна. Имали сме и по-добри разбира се, като се замисля... Всъщност и доста кратичка беше тая... Абе, май не беше нещо особено, да си призная. Даже направо си беше зле. Май не трябваше да приспиваме Фрозо, а?

**D: Кажете нещо повече все пак.**

**I:** Какво повече? Играта започва там, където свършва филмът – появява се поредният "зъл гений", който си мисли, че може да "завземе света" и смята да започне процедурата баш от моя град. После ние с Фрозо му показваме, че си е правил сметките без кръчмаря и това е.

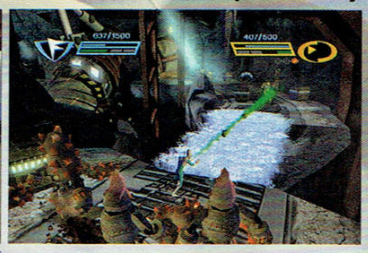
**D: Ясно, не ви се отдава разказването. Който иска да научи историята, ще изиграе играта. Поне разкажете нещо за геймплея.**

**I:** Ами играчът ще разполага с контрол над моя милост и Фрозо. Играта е приятна и забавна, но само до известно време. Не останах съвсем доволен от факта, че можем да приложим само по 2-3 удара и специални умения на кръст. А аз имам черен колан в дузина бойни изкуства, братче! Заглавието е отявлено ориентирано към детската аудитория и не ни дадоха да вкараме по някой и друг по-пиперлив лаф. За капак, това беше най-еднообразната задача, която съм поемал през живота си. Едни и същи противници, едни и същи нива, елементарни пъзели... Ама с Фрозо стискаме зъби и изпълняваме, щото договори сме подписвали. О да, качваме умения по някаква система, която е толкова елементарна, че няма смисъл да губя времето на читателите ви с нея. Я, Фрозо се съвзема!

**F:** Йо! Кво стана, бро?!

**I:** Сигурно проблем с кръвното. Цял ден замразяваш, а едно кафенце не си пил.

**F:** Сигурно си прав, бро. За мен останаха ли въпросчета?



**D: Как ви се струва техническата реализация на RotU?**

**F:** Ми, пич, глей ся. Като цяло не е зле – все пак ние си озвучаваме персонажите, моушън кепчъринГът е добър. Ама много ръбави са ни направили бе, да им замръзнат топките дано! И нивата са некви сиви, скучни...

**I:** Аз искам специално да отбележа, че са ме направили твърде дебел!

**D: OK, записано – твърде дебел. В заключение, по едно кратко резюме на RotU и по едно послание към нашите читатели.**

**F:** Ако не бях обвързан с филма и не трябваше да плащам ремонта на къщата, нямаше да се занимавам с подобни проекти. За деца обаче игрицата става – перфектна е за залъгване на отрочето за 3-4 часа, докато мама и тате си играят на чичо доктор в спалнята. На читателите ви пожелавам по-дълга зима. И да не слушат родителите си – сладоледът е полезен! Пийс аут!

**I:** Мдам, постничка откъм разнообразие аркадка е това. Ние двамата се постарахме да раздвижим малко нещата, тъй че ако сте ни харесали във филма, може да опитате. Съветвам да се играе с геймпад. Ако имате партньор, опитайте кооперативната игра, че AI-то на съотборника е много зле, ако го управлява компютър! На калпазаните ще кажа да уважават родителите си, да залягат над уроците и редовно да си мият зъбите!

**F:** Бро, тва прозвуча кат изказване на мъж под чехъл... ***туп***

**графика** 6
Конзолен порт юбер алес! И все пак улавя колорита на филма, а с добрите ефекти изкупва ръбатите модели и грозните текстури.

**звук** 8
Екипът озвучил перфектно филма е налице и тук. Сигурно е клауза в договорите, че ще ги мъчат и след завършването на лентата.

**увлекателност** 4
Повтарящи се нива и противници. Всички специални удари и умения се виждат още в началните нива. Но поне е кратка...

**дизайн** 4
Нелошо управление, сравнително кадърна камера (като за платформър), но твърде много проблеми с изкуствения интелект на съекипника ти, както и множество бъгове.

**средна работа 5**

**+ плюсове**
+ свеж хумор
+ уловила донякъде атмосферата на кино-лентата

**– минуси**
- и все пак е за деца
- и все пак е еднообразна
- и все пак тя се върти... ъъъ, лош AI имах предвид

# КОНЗОЛИ


55 НЕобичайните заподозрени 06
60 Xbox 360 is here!
62 Dragon Quest VIII
64 Fatal Frame III
66 Mario Strikers
66 Donkey Kong Jungle Beat

десислава Георгиева
Xground Models
ф Александър Кацев
ра Славова
amers` Workshop

# Необичайните заподозрени 06

В не един и два материала сме споменавали, че 2006 ще бъде преломна за индустрията година, по времето на която очакваме да се извършат процеси, които действително ще я издигнат до социално и арт ниво, на какво то се радват телевизията и киното. Предпоставките за това са много – имаме върхъ мощни компютри, технологично съвършени конзолни платформи, феноменално разработени маркетингови машини, визия и звук, които могат без особен проблем да се противопоставят на своите филмови побратими. На практика, през 2006 действително ще навлезем в следващата генерация, за която толкова много ти изприказвахме през 2005. Под лъскавата повърхност обаче, процеси, развили се в началото на второто хилядолетие, разяждат иновационните устои на индустрията, превръщайки я в един монотонен механизъм за печелене на финикийски знаци с девет и повече нули и оставили у нас, по-старите играчи, натрапчивия привкус на застояло. Затова сега, при изготвянето на списъка с най-очаквани гейм-творения на 2006, ще опитаме да се съсредоточим върху заглавията, които всячески ще се стараят да сближат игралната индустрия с изкуството! Именно затова играта, която открива настоящото представяне е Okami!

Наясно си, че с десет заглавия не можем да обхванем всичко. Ние пък сме наясно, че сред онези по традиция по-анонимни заглавия, за които никога не се шуми твърде отрано, а се озовават под светлината на пазара съвсем малко преди появата им на пазара също ще изскочи някой диамант. Тъй че съвсем не претендираме за изчерпателност.

В следващите редове ще се убедиш в следното: настоящата генерация конзоли не са казали последната си дума! Или поне PS2 не е. Умишлено не засегнахме нито едно заглавие за PS3 или Revolution – все още не се знае кога ще излязат тези конзоли.

Какво можем да ти обещаем за нас през 2006-та? Единствено, че ще си останем играчи. Ще ти го докажем през следващите дванадесет месеца, на страниците на това списание!

Автор: **Koralsky**

## Okami

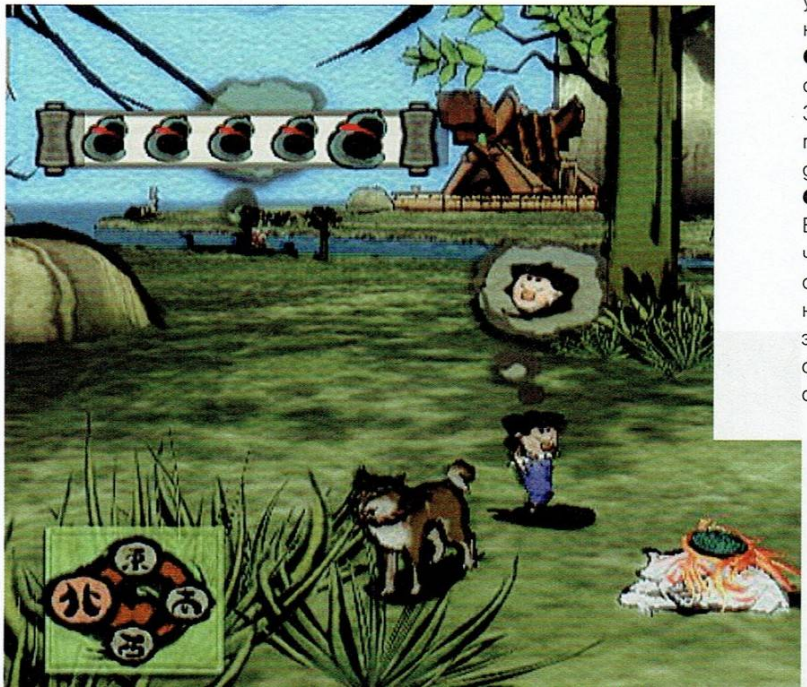
**Производител:** Clover Studio **Разпространител:** Capcom
**Платформи:** PS2 **Жанр:** Unique **Излиза:** Април 2006

Може би най-добрият разработчик за 2005-та, *Capcom* вече втора година подготвят едно от най-живописните творения, чиито дебют предстои през 2006-та. Независимо че не е екст-джен заглавие! Минала през четката на безкрайно креативни японски художници и разработвана от екипа, дарил на света разкошната **Viewtiful Joe**, **Okami** ще е тържество на цветовите гами, изграждащи напълно причудлив за европейските разбирания визуален стил, наречен Hokusai – базиран на популярните в Страната на изгряващото слънце дървени блокчета. Тъй като съм порядъчно неук в тези неща, те съветвам просто да погледнеш трейлъра на играта, поместен на дисковете на списанието. Нима това не е изкуство?
Историята на играта разказва за Ама Терасу - божествено създание, способно да приема формата на вълк, нагърбило се с грижата да избави тамошния свят от грозящата го тъмнина. Геймплейната концепция е доволно проста, но същевременно гениална – заради начина, по който играчът бива възнаграден. Накратко - въплътени в Ама Терасу, задачата ни е да унищожаваме почернящите пъстрия ни свят създания. Убивайки поредния черномислещ хулиган, околността няма автоматично да се превръща във феерия от цветове и проблясъци обаче. Напротив – процесът ще се осъществява постепенно. Художествената еквилибристика, изпълнена от японците, ще съживява по действително феноменален начин поругания от скверните твари свят – ще виждаш в реално време как близкото ручейче се обагря в сияйно синьо, или как вкаменен човек поема глътка нов живот! Визуалната фиеста ще напъне до абсолютния лимит хардуерните възможности на PlayStaion 2, като голяма част от критиците очакват **Okami** да се превърне в най-красивата игра за отминаващата генерация.

## Ruy Ga Gotoku

**Производител:** Amusement Vision **Разпространител:** SEGA
**Платформи:** PS2 **Жанр:** Action-Adventure **Излиза:** TBA

Определяна като кървава и изпълнена с насилие вариация на **Shenmue**, **Ruy Ga Gotoku** ще бъде една от онези игри, финансирането на които е погълнало бюджета на средно голям холивудски блокбъстър. След **Shenmue** (също заглавие на SEGA), която с похарчените за разработката ѝ $70 000 000 влезе в Гинес като най-скъпата игра за всички времена, не би трябвало да ни учудва фактът, че пазеният в дълбока тайна в продължение на четири години проект е погълнал $50 000 000!
Играта вече направи своя дебют на японска територия и много от тамошните играчи побързаха да я поставят редом до колоси от последната генерация като **MGS3**, **Resident Evil 4**, **Shadow of the Collosus**, а според една малка част от тях тя дори ги превъзхожда! Зад заглавието стои *Тоширо Нагоши*, познат с класиките си за GameCube **Super Monkey Ball** и **FZero GX**. **Ruy Ga Gotoku** ще включва пълно озвучаване на всеки един персонаж, като в японската версия участват някои от най-великите японски актьори, а сценарият е дело на японския писател-легенда Хеши Сейшу! В превод от японски, **Ruy Ga Gotoku** означава „Като дракон". Жанрът е екшън-адвенчър със силно изразен файтинг елемент и кадърно създадена бойна система. За разлика от Shenmue, главният персонаж на име Казума не ще си позволява лукса да бъде мек или срамежлив, нито ще е джентълменски дистанциран от нежния пол. По отношение на насилието, спрямо **Ruy Ga Gotoku** GTA е като **Super Mario Sunshine** спрямо **Doom 3**.
В сторито са намесени Якудза, тайни бойни турнири и голямо количество обрати. Отново според играчи, изиграли японската версия, сюжетното развитите е на нивото на **Metal Gear Solid 3**!!! Графично играта не изглежда като заглавие за PS2, а по-скоро като такова за Xbox 360! Честно! За да не ни обвиниш в голословие, прегледай филмчето, поместено на дисковете ни. И после, нямало какво ще да се изстиска от PS2...



## Lost Planet

**Производител:** Game Arts / Treasure **Разпространител:** Working Designs / Capcom
**Платформи:** Xbox 360 **Жанр:** Action **Излиза:** 30 Декември 2006

Извинявай, приятелю, но тази игра ще направи дебюта си на рождения ми ден. На практика ще сме родени в един и същи ден! Естествено, че ще изпиша няколкото стотин хвалебствени символа! А и щом се е вредила в тази класация, тя си ги и заслужава! Вече си говорим за Xbox 360 екслузив, след трейлъра на който всички GW guys едва не пометнахме. Предполагам вече си пускаш диска от броя и придържаш с ръце ченето си, докато гледаш трейлъра. За кой ли път трябва да кажем – големи сте, *Capcom* - и да преклоним покорно глави!

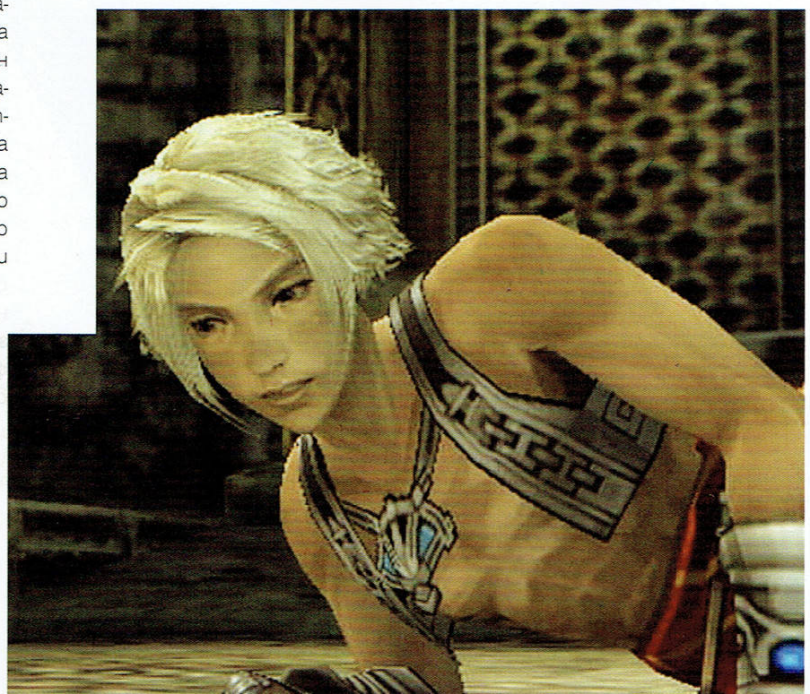
**Lost Planet** ще бъде сай-фай екшън шутър, предоставящ огромни терени за действие и зареждане на нивата в реално време. Това ще спомогне за осъществяването на едно цялостно и непрекъсвано от лоудинг екрани преживяване, в което ще се потопиш изцяло – сигурни сме!

Сторито се върти около борбата за оцеляване на хората, сражаващи се срещу вражеска цивилизация. Клиширано до безобразие. Добре знаеш обаче, че *Capcom* почти никога не ги е бивало в изготвянето на надъхващи сюжетни линии. За сметка на това ги познаваме като един от най-добрите геймплейни разработчици. И като такива, освен богата самостоятелна кампания, създателите на **Street Fighter** подготвят и силна мултиплейърна нейна посестрима, която ще се възползва от всички благини на Live-а, подготвен за Xbox 360. Сигурни сме, че за да може на етикета на това заглавие да стои надписът „единствено за Xbox 360", *Microsoft* са изсипали около три тира в зелено, но също така сме сигурни, че това е единственият шанс 360 да просперира и в Страната на изгряващото слънце! Чакаме с нетърпение!

## Final Fantasy XII

**Производител:** Square Enix **Разпространител:** Square Enix
**Платформи:** PS2 **Жанр:** RPG **Излиза:** Втората половина на 2006

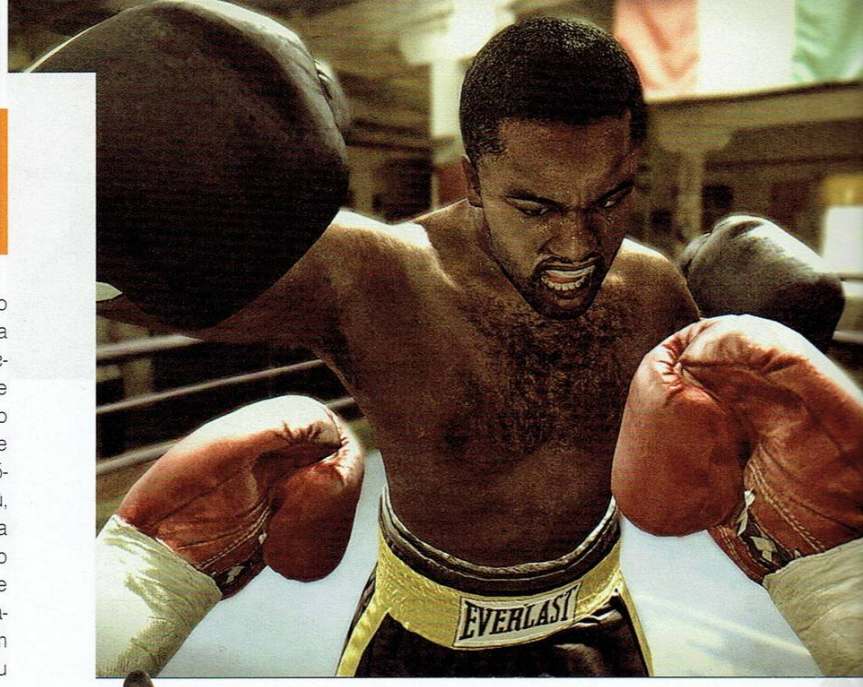
Последната и най-дълго отлагана "Реална фантазия" (дванадесета по ред) – както обичат да превеждат заглавието у нас – е последната от дългогодишната легендарна поредица, която ще навести PlayStation 2. **Final Fantasy XII** ще бъде и първата игра от 2000-та година насам, която ще върне поредицата към нейните корени. След единадесетата част, която беше нещо като MMO, **Final Fantasy X-2**, базирана на мисии (която беше и най-гейска, между другото) и мултиплеърната **Crystal Chronicles** за Game Cube – дванайс'ката се връща към традиционната за серията формула. А именно: силна история, уникално усъвършенстване на героите и парти формации. За пореден път ни очакват феноменални CG моментни, красива и пъстроцветна графика и приятно озвучаване. Отново (за съжаление) ни очаква и главен персонаж, изглеждащ все едно е част от антуража на Евгени Минчев, който разбира се е... рус. Името му ще е Ваан, а към него обикновено ще има поне двама помощници. Очаква се доста голяма игра, която ще се хареса на отявлените фенове на серията и по всяка вероятност отново ще погнуси мъжкото НЕжълто съсловие от RPG фенове. *Square-Enix* – Минчев пита кой ви е художникът?



## Gears of War

**Производител:** Epic Games **Разпространител:** Microsoft
**Платформи:** Xbox 360 **Жанр:** Shooter **Излиза:** Някъде през 2006

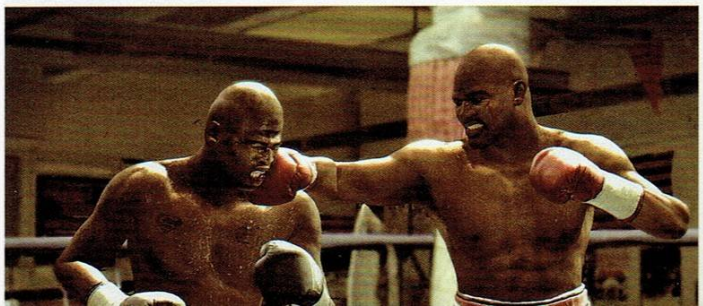
**Gears of War** е заглавие, за което сме писали многократно във всеки наш материал, посветен на последната конзола на *Microsot* – и не само. Възползваща се от Unreal 3 енджин, играта бе единственото действително nex-gen заглавие по отношение на визията на последното E3 и според много критици – очертаващо се като еквивалента на **Halo** за 360. И действително, след първите игрални филмчета потенциалът му бе повече от видим. Камера, подобна на тази от **Resident Evil 4**, феноменална графика, идеен геймплей, съчетаващ в себе си елементи от **Resident Evil 4** и **Splinter Cell**. За историята ще ти кажа само едно – **Lost Planet**. Тоест същото, което написахме за *Capcom*-ското произведение, важи и тук – нищо кой знае колко оригинално. Разбира се, очаква се **Gears of War** да е по-обилно "напудрена" и филмовото усещане да бъде далеч по-осезаемо. Голяма част от геймплея ще се базира на работата в екип – всички нива, сценарии и опции ще бъдат специално създадени, за да може кооперативният прийом на игра да бъде реално приложим в почти всяка ситуация. Независимо дали си говорим за реален съотборник или компютърно управляван такъв. Силно застъпена ще бъде и гласовата комуникация, която ще позволи на съекипниците да дискутират своите стратегии за напредване в играта или просто да напсуват ближния! ("да напсуват ближния!" – как само звучи! "Да напсуваш ближния" е фундаментална фраза, като се замисля – подгизнала с реалната житейска философия на ежедневието, на битието, а не издута от куха теория. Колега, когато *не се опитвате*, сте просто гениален на моменти. Дълбок поклон! – бел. ред.)
За мултиплейъра се говори, че ще притежава всеобхватните възможности на **Halo 2**. Тоест, десетки ранглисти, статистики, постижения на даден играч, класации – всичко това през Xbox Live. Най-впечатляващият аспект на **Gears of War** за момента са визуалните постижения. 720p резолюция, AA и близко до CG-анимациите качество на изображението ще изкъртят остарелите вече представи за визуализация у играчите. **Gears of War** е едно от малкото next-gen заглавия, които действително оправдават дадените им прозвища, защото не може да бъде репродуцирано на машина от по-старо поколение. По какъвто и да е начин! В края на краищата обаче, нас повече ни интересуват игралните му качества и това, което са ни показали до момента Клиф Бзежински и компания, съвсем определено ни впечатлява.



## Fight Night Round 3

**Производител:** EA Chicago **Разпространител:** Electronic Arts
**Платформи:** Xbox 360, PS3 **Жанр:** Sports **Излиза:** 23 Февруари 2006 (само за 360)

Сигурно ще си кажеш, тия пък за къф' са го включили тоя бокс в подобна класация? И вероятно някакъв резон в думите ти ще има. Отчасти обаче! **Fight Night Round 3** ще домъкне фотореализма в твоя дом, без необходимостта на 3D очила и технологии от бъдещето. Показана за първи път на E3 2005 за PS3, FN3 бе едно от най-впечатляващите заглавия, които не бяха CG или таргет филмчета, а управлявано в абсолютно реално време от човешка ръка демо. В навечерието сме на Xbox 360 версията, която не отстъпва по нищо на първоначалната демонстрационна версия за PS3. В типичен за *EA* стил, ще имаш на разположение легенди от калибъра на Мохамед Али, Оскар Де Ла Хоя, Джо Фрейзър, Рой Джонс, Форман и др. Тоест, за лицензи и качествено музикално оформление не се притеснявай – там конгломератът винаги е постигал максимума. Естествено, ще имаш на разположение и възможността да създадеш свой собствен състезател, и съответно – да го изправиш в битка срещу гореспоменатите боксови величия. Ще имаш честта, както се казва – поне в началото де – да те отупват яко легенди. Извън ринга ще можеш да трупаш допълнителна енергия с помощта на тренировъчните ивенти, превръщайки своя боксьор в подобие на Митьо Крика. Както споменах, визуално новият боксинг спектакъл ще покаже надлежно що е това графика от следващо поколение. Очаквай всеки един играч на ринга да бъде съставен от 2 милиона полигона!!! За старото поколение конзолни платформи, пък и за PC има много заглавия, които за цялата си графична изработка използват многократно по-малко количество триъгълници. Играта ще има версия и за първия Xbox и PS2, но ако действително искаш да бъдеш смазан от визуално съвършенство, определено трябва да избереш 360 или PS3. А ние правим молебени за PC версия, базирана на 360 версията. И вероятно ще си останем само с тях...



## Black

**Производител:** FromSoftware **Разпространител:** FromSoftware
**Платформи:** Xbox, PS2 **Жанр:** FPS **Излиза:** 27 Февруари 2006

Дали типичен рейсинг дивелъпър може да произведе свестен FPS, който да впечатлява визуално, независимо че е разработван за сегашното поколение конзоли? Може, разбира се – *Criterion Games* са онези английски пичове, които промениха racing представите ни за това как може и трябва да се играе една аркадна игра! Не на последно място и как трябва да изглежда. Та същите тия пичове са на път да ни предоставят Бърнаута на FPS-те. И така, присъедини се към най-бруталната и енигматична военна сила – тактическия отряд Black. "Черните" водят своите операции в пълна анонимност, с една основна мисия – да предпазят САЩ от всякакви опасности (е, 2006 може да е всичко останало, но няма да е годината на иновационните и богати като съдържание истории). С какво все пак ще се отличава **Black**? Със същото, с което се отличаваше и **Burnout** – със скорост и опустошителност! Скоростен и див екшън, помитащи оръжия и безспирни 60 кадъра за секунда – всичко това ще ти даде усещане за мощ, каквото дори и **Halo** ще може да наподоби. Наред с това енджинът е оптимизиран до неузнаваемост – 90% от терена ще бъде напълно разрушим, което означава, че в **Black** единственото сигурно скривалище е гробът. Това ще важи и за противниците ни. Което означава, че ще можем да се възползваме от особеностите на заобикалящия терен.
Играта ще излезе скоро. Докато чакаш, полюбувай се на взривоопасния трейлър, поместен на диска.

## Onimusha: Dawn of Dreams

**Производител:** Capcom **Разпространител:** Capcom
**Платформи:** PS2 **Жанр:** Action-adventure **Излиза:** 17 Март 2006

Отново *Capcom*, няма как! **Onimusha: Dawn of Dreams** ще бъде четвърта поредна серия от именитата поредица, целият живот на която до момента е протекъл на една единствена платформа – PlayStation 2. Новата серия проследява историята около петнадесет години преди унищожаването на Ода Нобунага. Очаква те усукан типично по японски сюжет, който нямам намерението да преразказвам. **Dawn of Dreams** ще бъде красива игра. Ще те изненада и с една от най-феноменалните откриващи сцени, които някога са зървали свикналите ти на какво ли не вече очи. Промени в геймплейната формула обаче ще има. Взаимодействието между играча и компютърно управлявания съекипник далеч няма да се изразява единствено в това да виждаш как той тупа-лупа някой лош, или как лошият тупа-лупа нашия. Играта ще ти предостави възможността да избираш помощника си във всеки един момент. Можеш да комбинираш силата и на двамата в една обща, свръх разрушителна атака, която да стовариш върху изпречилия ти се противник. Ще имаш на разположение голямо количество персонажи, всеки с уникални способности, атакуващ стил и история. От артистична гледна точка, **Onimusha: Dawn of Dreams** ще продължи традициите на своите предшественици, опиращи се на традиционните японски локации, архитектура и митология. Единственото, което малко ни дразни за момента, е лееекият "ляв" загар на главния герой, който нещо не се връзва с представите ни за игра от серията **Onimusha**. Е, признаваме, че той и Leon изглеждаше като скъп приятел на Евгени Минчев, но това не попречи на **Residen Evil 4** да стане най-доброто заглавие за 2005-та година.

## Ninety-Nine Nights

**Производител:** Q Entertainment **Разпространител:** Microsoft
**Платформи:** Xbox 360 **Жанр:** Action **Излиза:** 2006

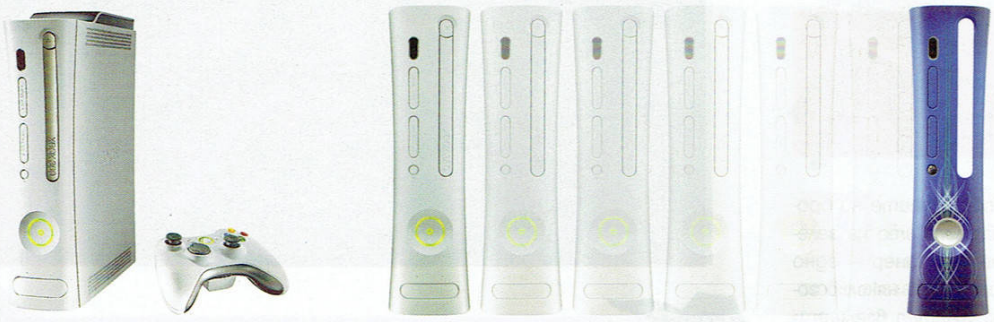
Друга 360 надежда, за която вече си чел в предишните ни броеве се разработва със спомосъществувателството на зелените майкрософски гущери и японски гейм-дизайнер – едно от най-известните имена в индустрията през последните няколко години – Тетсуя Мизугуши. В работния процес дейно участие вземат и корейците от *Phantagram*, които познаваш от конзолната стратегия **Kingdom Under Fire**. **N3** ще бъде смес от нереална визуална фиеста, непрестанен екшън с гигантски размери, подсолени с щипка ролева подправка и най-големите бойни сцени, които някога си виждал в игра. До 2000 детайлно пресъздадени същества ще кръстосват полевия терен едновременно, а феноменалните партикълс ефекти често не ще ти позволят да осъзнаваш какво се случва на екрана пред теб! И продължаваме с графиката – според Тетсуя, кът-сцените в играта, които ще са изцяло рендрирани в реално време ще могат да се противопоставят на най-добрите CG филмчета. Вглеждайки се в детайла на персонажите от близо, смеем да твърдим, че японецът май не говори наизуст. В Деветдесет и деветте нощи ще имаш на разположение шест персонажа, а всеки един от тях ще следва свой-собствен исторически път на развитие. Все още не е предвидена игра в мултиплейър, но слуховете говорят, че във версията предназначена за европейския и американския пазар такъв ще присъства. Като почитатели на болните японски екшън заглавия и творчеството на Тетсуя Мизугуши можеш да приемеш на доверие думите ни, че по-всяка вероятност те очаква поредното трипъл А заглавие. Отново излязло от японската ковачния за диаманти, която преживява своят най-добър период от няколко години насам.

## The Legend of Zelda: Twilight Princes

**Производител:** Nintendo **Разпространител:** Nintendo
**Платформи:** GameCube **Жанр:** Action-Adventure **Излиза:** 15 Април 2006

3аглавие, което присъстваше и в миналогодишната ни подобна класация, но така и не успя да достигне до gold статуса. Новата **Zelda** на практика е единствената причина да наречем GameCube все още жива конзола. По-жива дори от оригиналния Xbox. Само заради това заглавие! В последната серия на великолепната поредица, Линк отново е поотраснал, а също така и върколясал. Русовелкото ще може да се превъплъщава във вълк. В играта ще участва и потаен герой на име Минда, който ще боравi адски добре с различни видове магии. Играта, както може би и очакваш, ще бъде епична и че и повече от това дори. По скромното ни мнение, ако има заглавие, което със сигурност ще получи оценки над 95 от 100, то това е **Zelda Twilight Princes**. Поради тази причина, едва ли има нужда да продължаваме с празните приказки. Просто знай, че те очаква голяма игра, а ние скоро ще те дарим и с не по-малко ревю...

# XBOX 360



## WHERE REALITY BECOMES TRUE!

Ама наистина! Сблъсъкът с конзола от ново поколение винаги е бил отвъд познатата ни реалност – среща на същества от трети вид. Среща, запомняща се с магнетичния оттенък, който оставя в съзнанието на съответната личност. Всяка конзолна платформа от ново поколение винаги е демонстрирала с помощта на няколко стартови заглавия какво точно можем да очакваме от нея. Не и този път! Благодаря, *Microsoft*. За това, че дадохте почивка на стихийните ми емоции, че пощадихте възхищението ми и го оставихте да си похърква блажено в очакване на по-добри времена, в които да се събуди. Wow ефектът тук място няма!

Там, където Atari 2600, NES, Mega Drive, Saturn, PlayStation и Dreamcast ме оставяха облещен – с очи като на мома от средностатистическо аниме – а емоционалната екзалтация бе като захарта, която вкусваш по устните на апетитна мома, новият звяр на *Microsoft* ме принуди да се замисля сериозно върху маркетинговия hype и факта, че той действително изпълнява своето предназначение перфектно! И толкоз. Почти нулева емоция! В случая, дори ми бе по-интересно да открия някои от графичните слабости на първите заглавия от ново поколение, отколкото да им се полюбувам в Hi-Def вариант. Подобно нещо, приятелю, с гореизброените конзолни платформи бе немислимо да се случи! При тях, визуално, играло и звуково разликата с платформа от предишното поколение беше космическа.

### Какво тествахме?

На разположение имахме Premium пакета, включващ конзолата плюс безжичен контролер, 20 GB твърд диск и четири заглавия – **Project Gotham Racing 3, Kameo Element of Power, Perfect Dark Zero** и **Need for Speed Most Wanted**. Ще започна с описанието на самата конзола, която изглежда чудесно не само на картинка. Изключително стилен и далеч по-практичен от дизайнерска гледна точка, Xbox 360 е крачка в правилната посока за *Microsoft*. Наподобяващ донякъде изключително популярните продукти на *Apple*, 360 изглежда модно, hi-tech и едновременно с това – достатъчно стилизирано, за да го представиш пред любимата си със самочувствието на човек, който е закупил модерна и абсолютно необходима за дома техника. Размерите на конзолата са почти същите като на първия Xbox. Но прозвището автобус, камион, грамофон, кашон и въобще всички видове епитети, които сме изричали по адрес на Негово черно могъщество, са крайно несъответстващи за наследника му. Новата конзола е значително по-лека, но за сметка на това захранването ѝ е извадено извън кутията, а то самото без никакъв проблем може да мине за отделна, помощна конзола! По подобие на PS2, и 360 е предназначен да функционира нормално както поставен в полегато хоризонтално положение, така и изправен. Контролерът е може би най-големият плюс на конзолата за момента. И четиримата богопомазани, имащи честта да докоснем безжичния приятел, останахме ужасно доволни от наследника на S контролера. Макар на пръв поглед да изглежда като репликатно копие на предшественика си, той се вписва осезаемо по-удобно в ръцете на играещия. Без значение дали си сумист, Георге Мурешан, Мъгси Богс или средностатистически младеж, новата периферия ще те изненада приятно с ергономичност, на която ще се насладиш. Дори и да си краен почитател на Dual Shock контролера на *Sony*! Безумните, по мнение на много играчи, бял и черни бутони са се преместили като шифтовете L1 и R1 на конзолата на *Sony*. Същото разположение са запазили останалите два, крайно полезните за шутърите от първо лице и рейсинг заглавията аналогови бутони тип спусък. Контролерът разполага и с нов бутон, който спомага за групирането на играчите при отборна игра и служи като power-on на конзолата. Безжичният джойпад е улеснението, което ни лишава от тегобата да видим конзолата си счупена след като кучето е преминало пред телевизора или баба е обърнала пътя за кухнята, преминавайки през твоята стая. Безкабелната опция функционира на практика от всяко място, в която и да е нормална стая до 45 квадрата и под какъвто и да е ъгъл.

### Софтуерна еволюция...

...за съжаление важаща – поне за момента – само за операционната система на конзолата. По подобие на дизайна, софтуерното оформление радва окото с прости, но стилни и много функционални менюта и подменюта. На своята 360-тица можеш да гледаш филми в DVD формат или да си свалиш филмче в HD формат през Xbox Live и да го прегледаш на конзолата си (по дифолт има заложени няколко HD реклами). Без особени трудности можеш да закачиш iPod и да преслушаш наличната в него музика. Можеш да прикачиш дори PSP и да прехвърлиш информацията му в 20GB-вия твърд диск, с който върви premium пакета на конзолата и по мое скромно мнение – абсолютно задължителен към всеки 360! Връзката с външни устройва се осъществява посредством двата предни USB входа, докато този, който се намира на гърба на конзолата, служи най-вече за допълнителната периферия, предназначена за специалните устройства (wireless адаптер и др.).

Автор: **Koralsky**

Отваряйки дума за наличния игрален софтуер за машината обаче, трябва да отбележа, че той в никакъв случай не е лош, ала и не е това, което повечето играчи, преминали през 4, 8, 16, 32 и 128-битовите ери, разбират като следващо еволюционно стъпало – дори и визуално, ако щеш. Защото, като изключим действително феноменално изглеждащия **Project Gotham Racing 3**, всяко друго заглавие за момента изглежда като Hi-Res игра за PC от последно поколение. Казано иначе, колкото и добра да е конзолата – а това тепърва има да се види, тъй като напоследък много се шуми около проблемите ѝ – тя се появява на пазара без задължителния пакет от стартови заглавия, който да ни отвинти главите! И това, най-малкото в моите очи, е огромен недостатък. Така не се прави просто! Дори и **PGR3** не успя да ме накара да повярвам истински (лимитирани кадри за секунда), че един софтуерен продукт от нова генерация трябва да представлява това, което е той. Защото абсолютният факт е, че 95% от заглавията за 360 са добре познатите ти Xbox творения, поукрасени с текстури на по-висока резолюция и работещи съответно на 720p и 1080i. В геймплейно отношение част от тях са дори ограничени спрямо еквивалентните им за Xbox. Трябва да призная, че до голяма степен това се дължи на факта, че същите тия 95% стартови заглавия на 360 са или продължени разработки на продукти от първия Xbox или портове от PC и PS2. Трябва да призная и че в желанието си да пусне конзолата възможно най-рано, редмънският гигант принуди всички издатели да ръснат своите продукти, за да са по-рафтовете на магазините в уречените дати. Това, за съжаление, най-силно си проличава при заглавията на самите *Microsoft*. **PGR3** върви с около 40 fps, а за рейсинг заглавие от ново поколение всички очаквахме безспирни 60 и нито фреймче по-надолу. **Катео** на места изглежда приказно красиво, докато на други ти крещи в лицето: *Xbox... ама първия!* Голямо е падението на адски кадърните в близкото минало англичани от *Rare*. Новият **Perfect Dark** е един от най-остарелите концептуално FPS-и, излизали през 2005. За толкова години разработка, очаквах от Конкъровите създатели нещо повече от напудрен Джеймс Бонд. **Need For Speed Most Wanted** пък имаше видими проблеми с framerate-а и, реално погледнато, е един Hi-Res вариант на своя Xbox-ски побратим.

## Бъдещето X

Въпреки относително неуспешния старт и прибързаното твърдение, че Xbox 360 е тръгнал по стъпките на 128-битовия Dreamcast, платформата крие колосален потенциал, който – сигурен съм – с помощта на безграничния финансов ресурс на *Microsoft* ще бъде отприщен. Xbox Live е адски силен коз. Задаващите се тази година заглавия, които действително ще използват почти безлимитния към днешна дата хардуерен ресурс на конзолата, са повече от обещаващи (справка: погледни нашия Most wanted за 2006). Японската поддръжка е по-силна от всякога, а цената на 360 почти 100% ще остане по-ниска от тази на PS3. С обявената приставка за гледане на HD DVD филми, негодуващите от липсата на поддръжка на медия от ново поколение могат да сменят темата. Никой все още не може да твърди със сигурност какъв пазарен дял ще откраднe новият продукт на *Microsoft* от Playstation 3, но едно нещо със сигурност можем да потвърдим и то е: Next Gen е тук! Не толкова забележим и гигантски, колкото си мислехме и крачещ все още с плахи стъпки, но той вече е факт. И виновникът за това е именно Xbox 360!

Xbox 360 се продава и на родна територия: Core вариантът - на цена от 800 лева, а Premium пакетът - за 1000 лв.

**Заглавия, които можеш да закупиш в България:**

- Call of Duty 2 – Activision
- Tony Hawk's American Wasteland - Activision
- Quake IV – ID/Activision
- GUN – Activision
- Kameo Elemental of Power – Microsoft
- Perfect Dark Zero – Microsoft
- Project Gotham Racing 3 – Microsoft
- Need for Speed: Most Wanted – EA
- NBA Live 06 – EA
- FIFA 06 – EA

# Dragon Quest VIII

## Journey of the Cursed King

Автор: Jeru

1997-а бе повратна за конзолната ролева сцена година. Тогава се появи **Final Fantasy VII** за PSX, която пренесе поредицата в трите измерения, но най-ключовата промяна беше в игралната вселена. Брутален сайбър-пънк, който приковаваше играча пред телевизора и не го пускаше, докато не разнищи всичко около приключенията на Cloud и компания и не проследи съдбата на Sephiroth.

След фантастичния успех на играта изведнъж се нароиха безброй RPG-та с подобна тематика. Принципно не би трябвало това да е повод за оплакване, още повече че голяма част от тези заглавия всъщност бяха доста добри, но винаги идва моментът, в който на човек му писва от метро секшуъл герои, електрически китари, космически кораби и изчанчени вселени, натъпкани в Блейд Рънър wannabe игри. Тъй че да срещнеш разработчик, който не е забравил класическите фентъзи приключения е най-малкото освежаващо. И много повече от това, когато разработчикът се нарича *Level 5*, а играта е **Dragon Quest VIII** – едно от най-добрите RPG-та за PS2!

**В началото бе... менюто**

Естествено, първото, което ще видиш, е началното меню под приказния музикален съпровод на оркестрална музика, обещаваща епично приключение. „Вината" за нея носи лицето Коичи Сугияма и вярвам, че дори и по-претенциозните играчи, свикнали ушите им да бъдат галени само и единствено с произведения на Мичиру Яманe, Хитоши Сакимото и Нобуо Уематсу ще се разтопят, слушайки вълшебните мелодии в **Dragon Quest VIII**. Под крилото на абсолютния професионализъм е попаднало и озвучението. Знаем, че то винаги е било сериозен проблем при не-японските версии на JRPG-та. В нашия случай обаче няма и помен от

долнопробните американски озвучители, тровещи живота на клетите ролеви маниаци. Героите и NPC-тата са озвучени перфектно на английски с всевъзможни европейски акценти. Единственото дребно заяждане със саунда би могло да е недоволството от повторяемостта на мелодиите, но това е бял кахър на фона на цялостното изпълнение.

Що се отнася до визуализацията, **Dragon Quest** заслужава само суперлативи. Cel Shading-ът, използван за изобразяването на прелестната приказка, може да бъде сравнен с този на вездесъщата **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, което говори достатъчно красноречиво само по себе си. Истинско удоволствие е дори само да се разхождаш, без да правиш нищо друго, освен да се любуваш на заобикалящата флора и фауна, чакайки да се свечери, за да се отдадеш на съзерцание на залеза на слънцето.

Красиви са не само откритите и диви местности, но и замъците, градовете и селцата. Минавайки през портите на някой дворец, ще усетиш величествеността на постройката. Прекрачвайки прага на някоя малка селска къщурка пък, ще се стоплиш от чувството на уют. Въобще атмосферата на играта моментално те засмуква, карайки те да шептиш екзалтирано или буквално да онемееш от възхита.

*(Скъпи колега, драги ми приятелю... – „засмуква те, карайки те да шептиш екзалтирано"... – хмм, ний не сме Фройд, ама и тъй се досещаме, че може и да имаш проблем. Нищо, не се коси излишно – като твои „братя по оръжие" дето се вика, ний всички го имаме от време на време. Слава богу, можем сами да си го решаваме. И ако няма друг начин редовно го правим. Господ е казал „Помогни си сам, за да ти помогна и аз", тъй че действай! – бел. ред.)*

**Комична история**

Причините, поради които си тръгнал на това приключение, са забъркани от типичните за фентъзито и донякъде предвидими съставки: коварен злодей е омагьосал замъка на краля, превръщайки населяващите го в каменни статуи. Единственият, на когото тази участ му се е разминала – по неизвестни причини! – е нашият безименен герой. Кралят и принцесата също са омагьосани от злия шут Доулмегъс и са приели различна форма. Владетелят е дребно зелено човече с кафява роба, поразително много напомнящо на Йода, а дъщеря му е трансформирана в красива кобилка. Тримата оцелели тръгват заедно да гонят шута, като по пътя към тях се присъединяват едричкият разбойник Йенгъс, очарователната чародейка Джесика и сладкодумният рицар Анджело – всеки от тях със сметки за уреждане с Доулмегъс.

Сюжетът изобщо не е толкова мъчително клиширан, колкото изглежда на пръв поглед по една единствена причина – страхотно свежият хумор, съпровождащ почти всеки диалог. Не съм се смял толкова от **Paper Mario: The Thousand Year Door** насам.

**„Борбата, както казват, е епична"... Ама не е!**

Ами, освен да кажа нещичко и за бойната система и системата за развитие на персонажите. Проблемът е, че няма кой знае какво да се каже тук. Те са толкова олд скуул и семпли, че надали ще се натъкнеш на елемент, който да не си виждал в игри от жанра от преди 2000-та година. Посредством избиването на гадинки се получава експириънс, при вдигане на ниво основните статистики на героите се покачват и на разположение на играча се дават определен брой точки, които може да разпределя по свое усмотрение върху наличните умения (различни за всеки герой). Уменията на всеки персонаж включват боравене с различни видове оръжия, както и някои строго индивидуални – като сексапил за Джесика, човечност за Йенгъс и т.н.

От друга страна обаче – противниците са всичко друго, но не и стандартни. Безсмислено е да се опитвам да опиша уникалните създания, родени от гения на Акира Ториямa и надвишаващи като бройка 200. Изчадия от всякакъв вид и калибър, в това число и такива, които дори не можеш да си представи, населяват света на **Dragon Quest VIII.**

Битките са изключително опростени като механика. Използвана е класическата стара походова система, залегнала в основата на безброй ролеви заглавия. Освен обичайните действия като атака, защита, използване на магия/умение/предмет и бягство можеш и да опиташ да сплашиш по-слабите гадинки и те да побегнат ужасени, оставяйки – евентуално – някой предмет след себе си. Опция е и да пропуснеш ход, увеличавайки „напрежението" на даден герой, като в следващия той ще може да нанесе по-големи поражения или отново да пропусне и така докато накрая нанесе удар с колосални щети. За някои простотата може да е минус, за други – плюс; всичко опира до предпочитания. Моето мнение е, че изчистеният геймплей пасва перфектно на заглавието и в него се крие огромна част от чара му.

**Dragon Quest VIII: Quest of the Cursed King** е едно крайно емоционално приключение, което ще бъде запомнено най-вече от хардкор играчите с това, че изтръска прахта от забравената от доста време насам класическа фентъзи обстановка. Перфектно във всяко едно отношение заглавие. Класическата му концепция и семплостта могат да се тълкуват и като плюс, защото правят играта по-директна, усвоима, игруема с лекота и забавна. При всички положения, пред теб стои не поредното RPG, с което да запълниш времето до излизането на **FF XII** (тюх...), а едно стопроцентово 6+ заглавие!

Хау!

| | |
|---|---|
| **графика** | **9** |
| Прелестна cel shading визия! Жива приказка! Тук-там се виждат малко jaggies, но не е болка за умиране. | |
| **звук** | **9** |
| Великолепен музикален съпровод. Топ озвучение на персонажите. Някоя и друга мелодийка в повече не би навредила. | |
| **увлекателност** | **9** |
| Направиш ли първата крачка в този приказен свят, няма да искаш да го напуснеш до самия край! Една идея повечко към сцени и щеше да удари "десятката". | |
| **дизайн** | **9** |
| Неподражаемият стил на Акира Ториямa си казва тежката дума. Семпла, но крайно зарибителна система за развитие и водене на сражения. | |

**шедьовър 9**

**+ плюсове**

+ красива и феноменално озвучена
+ уникален дизайн на гадинките
+ свеж хумор

**– минуси**

- семпла

# Fatal Frame III: The Tormented

## Мракът в кадър

**Автор: Caleb**

2005 беше добра година за виртуалния хорър. Не блестяща, но определено добра. Ще си спестя разсъжденията на тема как ужасът вече не е това, което беше едно време. Феновете на жанра са пределно наясно с факта. Дали заради спрягането под път и над път комерсиализиране или заради неумолимото докосване на времето, лишило ни от наивитета на младостта, когато ръмженето на спрайтовете в **Doom** и кетчупените кървища в „Hellraiser" взривяваха сетивата ни – всеки има собствен отговор на въпроса защо пропълзяващите по гръбнака му ледени паячета на ужаса вече не се появяват толкова често във филмите и игрите.

2005 просто беше добра. Нито един от очакваните хорър-хитове не се издъни злобно. Имаше и приятни изненади, от типа на забавния **Evil Dead: Regeneration** и неочакваната пазарна поява на отлагания с години **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. В крайна сметка, светата троица на **Resident Evil IV**, **Suffering: Ties That Bind** и **F.E.A.R.** беше повече от достатъчна, за да припомни дори и на онези, които не разбират причината да си тормозиш доброволно нервната система, че в ужаса все още има хляб.

Пък и салам!

Колкото до нас, хорър феновете, свикнали да мислим за себе си като за "просветените"... ами просто ни беше хубаво. Но с лека тъга осъзнавахме, че *качественият хорър* може и да го има, но в последно време май е станал по-скоро подправка към *качествения екшън*, отколкото водещ геймплеен елемент.

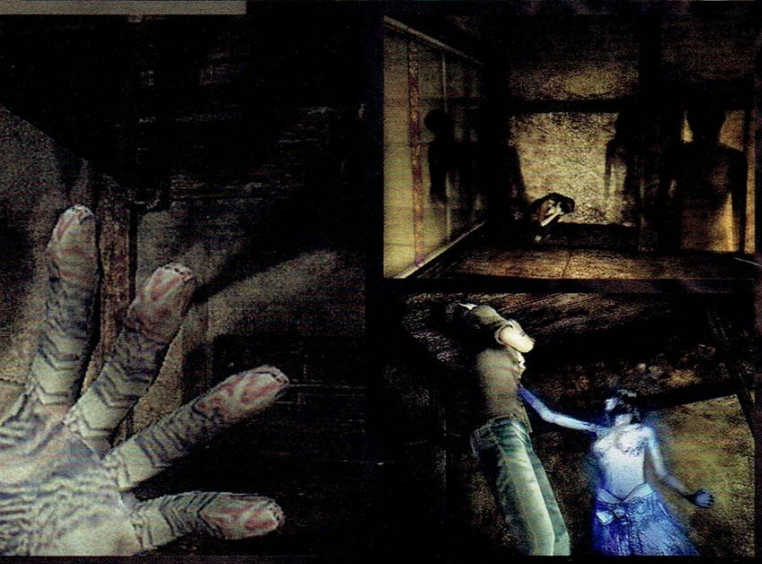
Докато – в самия край на тази добра година не се появи играта, която потопи коледните и новогодишните празници в лепкавия мрак на обречеността. Играта, която направи 2005, от гледна точка на хоръра, *по*-добра. **Fatal Frame III: The Tormented**. Всъщност използвам думата игра условно. Не, приятелю, "Кадърът" не е игра! Той е чиста проба *виртуален ужас*. Никога не съм играл нещо подобно. В момента, в който си пуснах **Fatal Frame III: The Tormented** осъзнах, че досега не съм ставал свидетел на подобен *изчистен от примеси* хорър. За съжаление, не съм запознат с първите две части, но ако се вярва на ревютата и те наистина са доста по-страшни от настоящата... не ми се мисли. Всяка друга страшна игра досега е била хорър-с-елементи-на-нещо. "Фаталният Кадър" е изцяло подчинен на хоръра! Изграден върху хоръра! Воден от хоръра! Защо думата "игра" е неточна? Ами защото в **The Tormented** практически липсва геймплей. В нея не се плашиш докато стреляш по чудовища, или докато решаваш пъзели, или докато търсиш пътя напред през нивото. Факт е, че в заглавието са заложени подобни *познати* елементи, но те са по-скоро отсенки на ръба на възприятията, нещо, което да свързва *как да е* страшното. Отсенки от онова, което сме свикнали да възприемаме като екшън-адвенчър.

Но водещ... водещ е ужасът...

**Fatal Frame III** ми изкара *ШИБАНИЯ* акъл от *СТРАХ*, когато си я пуснах, за да й хвърля един бегъл поглед, в *12 часа на обяд*, в *слънчев* ден! Тя се е просмукала като сюнгер с онзи, по-добрия – *азиатският* хорър (феновете знаят защо) и го захвърля без свян срещу теб. Играта забива ледени пирони между два удара на сърцето ти, разтваря бездни в душата ти, в които оставаш без дъх, докато пропадаш.

Или поне с мен направи така. През дългите години на общуване с хоръра и феновете му съм разбрал, че страхът в по-голяма или по-малка степен е *личен*, формиран на базата на *личните* фобии, на *собствените* демони, стаени в тъмата на подсъзнанието. И изобщо не изключвам възможността да подминеш с насмешка бледите мъртви момиченца, дращещи с изпочупените си нокти в сенките на **Fatal Frame III** и да ме псуваш, задето съм подвел очакванията ти. Но ако „Кадърът" накара страхът да пропълзи и в твоята душа... е, добре дошъл у дома... *там долу, където всички се реят...*

Историята на играта е стилна и великолепно разгърната. На моменти леко наивна, в други – твърде отнесена и меланхолична, но така е с всички източни приказки. Връзката с предишните игри от серията е бегла и свързана по-скоро с появата на някой и друг стар персонаж, така че няма да страдаш от сюжетни неясноти ако това е първият **Fatal Frame,** който ти попада. Главната героиня се казва Рей Куроса-



ва, двайсетинагодишна фотографка на свободна практика, която вече от два месеца се опитва да преодолее мъката си по загубата на годеника ѝ Иу. Загинал в тежка катастрофа, за която Рей обвинява собствената си шофьорска некадърност. Тежестта на депресията се изостря от факта, че при снимки в някаква изоставена къща, за която се твърди, че е обитавана от духове, Рей щраква великолепен кадър с минаващия по коридора пред нея *мъртъв* Иу.

И кошмарът започва.

Ще спра дотук, за да не спойлвам, но повторно подчертавам, че историята е великолепна, многопластова и *адски* страшна. Визуално нещата са страхотни, както в къде сцените, така и ин-гейм и това определено подпомага силата на внушението. Едновременно с това Рей е едно от най-сексапилните виртуални създания, които съм виждал и мога само да съжалявам, че се появи на пазара след като нашия гейм-бейбс конкурс вече беше започнал. Тя обаче е едва първият от тримата персонажи, с които ще играеш в хода на **The Tormented**, но и тук няма да издавам повече.

Както вече споменах, играта в общи линии напомня класически екшън адвенчър със статична камера, в който – най-простичко казано – обикаляш из разни страховити локации, събираш предмети и записки и – основно – се плашиш. Има и... хм... ще използвам термина, поради липса на по-добър... "екшън сцени", но последните също са подчинени на страха. И – съвсем правилно, позна – тук също ще премълча подробности. За сметка на това, докато съм на геймплейната тема, ще ти разваля удоволствието по друг параграф, обясняващ сравнително ниската финална оценка.

Колкото и върхов да е ужасът във **Fatal Frame III**, в това списание все пак оценяваме игри и няма как да си затворя очите пред два факта: кошмарно *управление* и кошмарна *камера*. Имам чувството, че става въпрос по-скоро за търсен ефект от страна на авторите, отколкото за некадърност – в крайна сметка и неудобните, ограничаващи зрителното поле ъгли на камерата, и тегавият контрол вдигат страшно много усещането за безпомощност. Подобно на кошмар, в който просто не можеш да се обърнеш назад, за да видиш какво ръмжи зад гърба ти. И въпреки това е дразнещо. С това искам да обясня и защо суперлативите в рамките на текста си противоречат с нещата, изписани в оценките. Просто статията е субективното мнение на един хорър фен и е написана за хорър феновете. А оценките са обективното мнение на един журналист, написани за играчите. Това е.

Друг е въпросът, че – това май го казвам за поне трети път, но държа да го подчертая дебело – *играчите като цяло* просто няма какво да намерят в **The Tormented**. Всичко в нея е подчинено на ужаса – при графичното оформление, при озвучаването, при левъл дизайна, при контролите – всички елементи, свързани с плашенето, са пипнати до най-малкия детайл (обърни специално внимание на страхотните динамични сенки и на пламъчетата на свещите, които просто са като истински; за моделите на духовете пък просто не ми се говори – тръпки ме побиват дори като ги гледам на снимка, честно ти казвам). Всичко останало е претупано. Най-простичък пример – страховитите шумове и шепненето на изчадията са гениални. Ако си се напикавал от гласчето на Алма във **F.E.A.R**, във **Fatal Frame III** ще се – с извинение – *насереш*. Диалогът от своя страна е безличен, доколкото изобщо го има и доколкото изобщо е озвучен. Авторите сякаш са си казали – чети си там субтитрите и не ни занимавай. Ей, такива неща.

Надявам се, да съм предизвикал интереса ти с тази доста *отвеяна* статия. Разбери ме правилно – всичко, за което си струва да се говори относно **Fatal Frame III**, е свързано с ужаса и респективно е натоварено със злокобни спойлъри, които биха убили цялото удоволствие. Липсата на реален геймплей пък ограничава цялата не-спойлваща информация до изреченето "една добре визуализирана мома обикаля из разни зловещи места с фенерче и фотоапарат". Пълен кошмар за рецензента, с други думи.

Така, че просто сведи тези две страници глупости до простичкото заключение "**Fatal Frame III: The Tormented** е най-страшната игра на 2005 година". И се потопи в мрака ѝ, ако смееш.

**графика** 8
Всичките хорър аспекти от визията (игра на светлини и сенки, моделите на хора и духове) са пипнати до най-малкия детайл. Останалите неща... Е, на кой му пука за останалите неща.

**звук** 9
Смразяващ!

**увлекателност** 9
Единствената причина да спреш да играеш е по някое време страхът да ти дойде в повече.

**дизайн** 6
Управление и камера от миналия век. Както съм казал и в статията – това е виртуален хорър, не игра!

**7**
**отличава се**

**+ плюсове**
+ С.Т.Р.А.Х! Повече, отколкото можеш да поемеш.
+ Добра история

**– минуси**
- Фокусът до такава степен е съсредоточен върху страха, че геймплеят някак е подминат.

# Super Mario Strikers

**Автор: Detonator**

Всеки знае, че Марио е талисманът на *Nintendo*, и при това те развиват повече от добре този франчайз.

За *Gamecube* излизат малко спортни игри. Първата причина за това е, че *Nintendo*-феновете не ги тачат особено, а втората - че търд-парти разработчиците нещо не могат да се спогодят с кубчето.

*Nintendo* са намерили решение на проблема, впрягайки водопроводчика в ролята на спортист и така той освен канализационни тръби и принцеси трябва да запълва... и липсващите спортни заглавия в каталога на „Кюб". Резултатът бяха **Mario Tennis**, **Mario Baseball**, **Mario Golf** и други подобни.

В настоящата игра червенодрешкото влиза в ролята на зловещ футболен ас, опоненти са му и добре познатите копои от плеядата на „Голямото N": Luigi, Peach, Daisy, Wario, Yoshi, Donkey Kong и Waluigi.

Като казах футбол, съм задължен да отбележа, че фенове на свръх реалистичните футболни симулации от типа на **WE**, **PES** и **FIFA** ще останат разочаровани. Или по-скоро – озадачени. **Super Mario Strikers** няма нищо общо с футбола, освен топката и необходимостта да я вкараш във врата. Това обаче в никакъв случай не е минус, дори напротив – аркадността на играта и специфичният *Nintendo*-геймплей изстрелват това заглавие от графа "добра" в графа „много добра". И само ей толкова не й стига да стане отлична.

Отборите са от по четирима, като един от гореизброените чешити се явява капитан. Останалата част се запълва от редови играчи. Освен фантастични умения при боравенето с топка, Марио и компания не се свенят да използват редица мръсни номера, прикрити като бонуси. Заледяването на нападател с гъбка точно преди решаващия шут и разчекнатите на мазни бананови кори играчи са нормална гледка.

Играта в мултиплеър режим е истински купон – виковете и крясъците на играещите са познати в психодиспансерите като „нинтендоитизъм", опасна болест с необратими последици.

Графиката е пъстра, весела, шаренка, полигонална и загладена с ютията на антиалайзинга.

Звуците се ограничават до подвиквания и трясъци .

Коментарът липсва – може би за добро. Управлението е лесно усвоимо и удобно.

Слабата част се нарича сингълплеър – недостатъчните на брой, еднакви стадиони, малкото купи, никаква сюжетна линия, еднакви анимации при „супер страйк". Кофти...

Ако имаш Кюб, намери приятели и играй – манията е гарантирана, и то само в две калории.

# Donkey Kong Jungle Beat

**Автор: Detonator**

**Come to the Bongo-Side, my Son!**

Представям ви най-революционната игра, която съм играл напоследък. Главен герой е известният маймуняк **Donkey Kong**.

Сюжет? – няма го никакъв, просто обикаляш шестнадесетте страшно разнообразни нива и трепеш всичко наред. Графиката е противоречива – ултра-полигоналните и детайлни герои, фризирани с последни шейдинг –технологи, се сблъскват с малко постните, излишно шарени бекграундове.

Ще повдигнете вежди като разберете, че „революционната игра" представлява... 3D платформър, който се играе като класически 2D сайд-скролър. Спрете да ги повдигате – революцията си я има. Основната заслуга за нея принадлежи на начина за управление – това става с помощта на *DK Bongos*. Иде реч за чифт барабанчета, които се включват на мястото на стандартния контролер. Идеята е да движите проклетата маймуна с помощта на барабаните! Тупвате на десния барабан – горилчо се втурва вдясно; удряте двата едновременно и гадинката подскача; плясвате с ръце и Донки се втурва, за да обере разпръснатите банани из нивото... Така неусетно се улавяте, че не можете да се отделите от играта.

Тя цялата бъка от прекрасно реализирани идеи – яздите, плувате, биете се с босове, (всеки от които - изключително оригинален) и до такава степен се потапяте в играта, че когато най-накрая се появяват финалните надписи, ви става дори леко тъжно.

Фреймовете са стабиляги - 60 fps и освен това се поддържа прогресивно сканиране. Мултиплеър няма, но предвид факта, че дори и едно ниво е сериозно предизвикателство за ръцете, ще е добре да си вземете аверче за смяна. Към края ще ви е нужна цяла група барабанисти, за да продължите напред, изобщо не си правя майтап.

Разнообразните комбота и системата за награди с медали дават възможност за отключване на нови нива и са сериозна причина за многократно преиграване.

Минусите? **DK Jungle Beat** е кратка и това за мен е най-големият й недостатък, все пак 4-5 часа геймплей са твърде малко дори и за платформър.

Прекрасните тропически мелодии ще ви заобиколят с помощта на **Dolby Pro Logic II**, но може и въобще да не ги чуете от пляскането и тумбуркането.

Което по никой начин не може да мине за сериозен проблем. Като доза забавление DK Jungle Beat отвява конкуренцията както глиган мазен вестник и въпроси от вида „Струва ли си?" са твърде нелепи. Пък и – не на последно място – **DK** може да бъде един безкрайно правилен фитнес уред, какъвто не ще имаш възможност да откриеш дори и в най-модерния бодибилдинг клуб на света!

# LIFESTYLE


0 Кино
2 Anime
5 Graphilla Конкурс

модел **Мариета Зайкова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Кацев**
Грим **Лора Славова**
Сесия **Gamers` Workshop**

# PC MAGAZINE BULGARIA

брой 2

## НОВИЯТ MICROSOFT OFFICE 12

**На диска:** Civilization IV Demo, OpenOffice.org 2.0.1

## Пътешествие около земята с Google Earth

## 30 LCD монитора тествани за вас

www.pcmagbg.net

НЕЗАВИСИМО ИЗДАНИЕ ЗА ПЕРСОНАЛНИ КОМПЮТРИ И INTERNET,
Цена със CD - 3.95 лв., ISO 9001:2000, ISSN 1310-3229

ГОДИНА XIII,
БРОЙ 2, 2006 Г.

# Технически съвършени!

МОБИЛНОСТ

МУЗИКА

ДИЗАЙН

INTERNET

ЛИЧНОСТИ

22ри годишни награди

## Mel Gibson's Apocalypto

Трейлърът напомня съмнително много на серия от набързо монтирани кадри от документални филми по Дискавъри, заглавието навява неприятни асоциации с падащи метеорити, наводнения и прочее дизастъри, стоварващи се връз ключови американски градове, а манията на Мел Гибсън да снима епични исторически ленти на отдавна мъртви езици (в случая – майски) започва леко да ме плаши. При все това един настоятелен вътрешен глас ми подсказва, че този филм ще е хубав. От друга страна същият вътрешен глас миналата седмица ми подсказваше, че Мариета ще ми пусне, така че дай да не му се предоверяваме твърде много.

## Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Че ще го гледаме е ясно. Остава ни само да се надяваме, че с прибавянето на Бил Наи и Стелан Скарсгаард към каста, актьорската мощ в новата лента на Вербински ще нарасне дотолкова, че да изтърпим Орландо Блуум малко по-леко.

## Underworld: Evolution

Съвсем нелошата първа серия даде възможност на режисьора дебютант Лен Уайзмън да изчука, оцени подобаващо изживяването и легитимира брачно правото си да продължи да чука, главната си актриса Кейт Бекинсейл. Което само по себе си е похвално. Втората пък му дава възможност да налее още по-голям бюджет за визуални ефекти, да превърне архивампира си Маркъс в нещо крилато и злокобно, благодарение на Еволюцията от заглавието и да се задълбае в съдбините на Селийн и Виктор от първата част в ретроспективен преглед на началото на вампиро-вълколашките войни. Което, само по себе си, също е похвално, стига да не се увлече прекалено в измисления романс на Кейт с онова хюмне Скот Спийдман.

## The Hills Have Eyes

Трейлърът започва като *Годзила* (в последствие на тестови атомни взривове разни неща мутират), продължава като *Тексаско клане/Wolf Creek/Къщата* на восъка/роуд-хорър по избор (някакви мили хора отиват на някакво гадно място, където от тях се очаква да попищят и след това да си умрат по живо, по здраво) и точно преди да теглиш една майна на филма ще си спомниш, че оригиналният *The Hills Have Eyes* на Уес Крейвън е ебахти и култовият филм, а римейкващият го режисьор Елигзандър Ейджа (или както там се спелува на френски) преди има-няма три години ни прикова с не по-малко култовия *Haute Tension*, така че е добре да си извадиш тефтерчето и да си запишеш премиерната дата.

## Ultraviolet

Кърт Уимър очевидно е решил да не оставя декорите, арсенала и ефектите от *Еквилибриум* да събират прах и набързо е скалъпил нова мрачна антиутопична фантастика (само че този път е зарязал сивкавите филтри, защото виолетовата коса на Мила Йововович трябва да се вижда ясно) със социално послание и много кадансови бойни схватки. Дори изглежда забавно. Пък и ако не друго, предчувствам как *Aeon Flux* ще бъде накълцана с двата меча от Виолетка.

## Slither

Когато един филм крещи в трейлъра си, че ще бъде най-*шокиращият* хорър на всички времена, който ще промени облика на жанра завинаги, но същевременно с това *шокира* основно с долнопробни визуални ефекти, демонстриращи нашествието на някакви *шокиращо* розови пиявици, човек следва да го гледа дори и за да се посмее малко на *шокиращата* режисьорска некадърност. А ако случайно се окаже, че е ударил джакпота с някакъв наистина култов комичен нео-хорър, винаги може да се похвали, че е успял да прозре потенциала в новата лента на Дън, отвъд досадния сарказъм на оня Снейк от Уъркшопа, дето има навика да критикува всичко, още преди да го е видял.

## Мюнхен (Munich)

**8** (35 / M)

**Жанр:** драма
**С участието на:** Ерик Бейна, Джефри Ръш, Даниъл Крейг, Матйо Касовиц
**Режисьор:** Стивън Спилбърг (*Извънземното, Спасяването на редник Райън, Списъкът на Шиндлер, Война на световете*)
**Сценаристи:** Ерик Рот (*Форест Гъмп, Вътрешен човек, Али*) и Тони Кушнер (*сериалът Angels in America*), по книгата на Джордж Джонас *"Vengeance: The True Story of an Israeli Counter-Terrorist Team"*
**Официална страница:** http://www.munichmovie.com/

Не е необходимо да си сериозен познавач на съвременната кино сцена, за да си запознат с факта, че Спилбърг е един твърде комерсиален режисьор, който много обича да спасява в рамките на филмите си разни низвергнати извънземни, негри, евреи, редници, роботчета, малки момиченца или томкрузчета. В зависимост от поносимостта ти към наивни общочовешки послания, претоплени в микровълновата емоции и разлигавени като подивял от глад пришълец хепиендове, мнението ти за въпросните филми може да варира от сляпо обожание до стомашни спазми. Единственото сигурно нещо, валидно и за феновете, и за анти-феновете е, че дъртият евреин е адски професионален режисьор и каквато и купчина говна да ти излее в поредната си лента, можеш да си сигурен, че говната ще изглеждат стилно и ще носят аристократизма на старата, класическа филмова школа.

В спийлбърговите филми от последните години неминуемо въздишам по визията и псувам сюжета, оставайки в крайна сметка с доста горчив вкус в устата. А уважението ми към него, градено старателно до *Шиндлер*, отдавна се е превърнало в бележещи отминало величие руини.

В този ред на мисли *Мюнхен* определено не беше в списъка ми със задължителни заглавия за годината. И пак в този ред на мисли – аз харесах филма. Не го харесах много, но го харесах *достатъчно*, за да мога да напусна кино салона удовлетворен. Това е толкова *различен* Спилбърг, че беше съвсем нормално да допадне на човек, който трудно понася *обичайния* Спилбърг. Историята се навърта около трагедията от Олимпийските игри в Мюнхен през 1972 година, когато единадесет еврейски спортисти са отвлечени и екзекутирани от палестински терористи. В резултат от МОСАД изпращат "несъществуващ" екип от непрофесионални убийци с практически неограничен бюджет, които трябва да избият хората зад атентата, че и всеки по-неприятен на вид палестинец, който им попадне.

Наместо очакваната про-еврейска пропаганда, размисли за това как не е хубаво да се убиват хора и/или разни дълбоки послания как отвъд раса и народност всички сме хора (не че няма и подобни неща, но са оставени на твърде заден план), Спилбърг ни стоварва почти документална дистанцираност от събитията и зверски ниски нива на емоционалност. В противовес обичайната полираност на лентите му, тук получаваме нещо грубо, набързо монтирано и заснето от рамо (с други думи *перфектно полирана* лента, **оставяща подобно впечатление**), а по екрана се веят голотии и кървища, от които и Кронъмбърг би се позасрамил. Но и тук го няма усещането за *търсена* скандалност. Нещата в *Мюнхен* просто са такива, каквито са/били/ще бъдат – без холивудския грим, без пудрата, без блясъка. Човек остава с впечатлението, че просто е станал неволен свидетел на нещата, за които в последствие ще научи единствено от кървавите петна върху асфалта и маркираните с тебешир очертания. Ще гледа – може би леко засрамен от воайорството си – как Ерик Бейна чука грозната си и бременна жена (прочее цял филм няма да видиш нито един красив и изтупан актьор в кадър); как същият повръща в чаршафите, току до мекия пенис на своя партньор, застрелян гол в леглото си; как от разкъсаното гърло на гола една проститутка-убиец блика кръв, съсирваща се в обилното й венерино окосмяване... Ще виждаш разпилените кървави месо; ще виждаш параноята на малките хора, замесили се в големи каши; ще виждаш обикновени хора, вършещи чудовищни неща. Ще гледаш всичко това и неминуемо ще скучаеш, защото в реалния живот лютият екшън не съществува, престрелките са бързи, зле хореографирани и твърде хаотични, за да можеш да се насладиш на летящите в забавен каданс куршуми, а в репликите и действията на хората рядко се крие някакво послание.

С още малко старание – с други думи освободен напълно от споменатите леки фонови лиготии – *Мюнхен* би могъл да бъде анти-филмът на годината. Но дори и в настоящия си вид заслужава внимание. Спилбърг намекна, че с тази лента иска да се реабилитира пред хората, харесвали ранните му ленти. И аз лично приемам извинението.

35 M 4 M 35

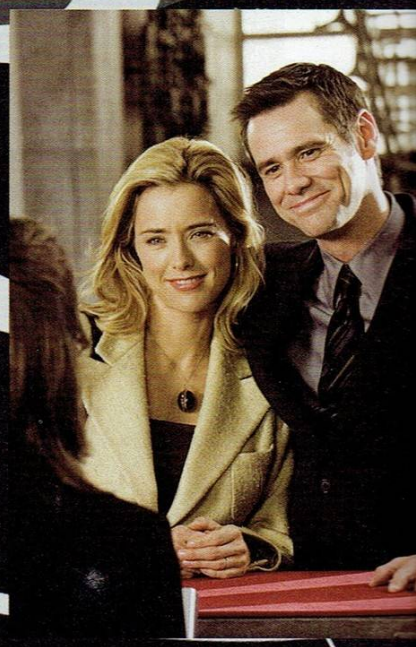
## Купон с Дик и Джейн (Fun with Dick and Jane)

**Жанр:** римейк на Трамвай Желание; ташак си правя, спокойно
**С участието на:** Джим Кери, Теа Леони, Алек Болдуин
**Режисьор:** Дийн Парисот (*Мисия в космоса, Спешно отделение*)
**Сценаристи:** Джуд Апатоу, Николас Столър, Питър Толън
**Официална страница:** http://www.sonypictures.com/movies/funwithdickandjane/

Поредната пълнометражна и излишно високобюджетна киноверсия на поредния тъп седемдесетарски ситком. Правен с ясната идея четиридесетинагодишните домакини, които са му се радвали по онова време, хвърляйки му по едно око, докато си бъркат нещо на печката, днес да метнат катетъра на рамо и да се насочат към най-близкия кино салон, където да му се порадват още малко, хвърляйки му по едно око, докато си бъркат в пуканките, за да си търсят изпадналото там чене. И – както неведнъж съм казвал – не мога да разбера какво общо имаме ние с теб с тая работа, че да ни занимават. От своя страна Джим Кери вече тотално не мога да разбера как да го възприемам, защото след всеки брилянтно актьорски *Шоуто на Труман*, *Човек на луната* или *Блясъкът на чистия ум*, стоварва в киноафиша поредната съмнително ухаеща димяща купчинка. Този пич или съвсем целенасочено се гаври с индустрията (което е чудесно) или просто му е през оная работа в какво точно се снима, стига да го ударят по челото с добре оформена пачка (и в този ред на мисли догодина като нищо можем да го видим в аматьорско порно с носорози, примерно).

Ако все още не ти се е отщяло да го гледаш – сюжетът разказва за някакво средностатистическо американско семейство, което – след като мъжът бива уволнен, а жената напуска работа – започва да прави обири, за да си плаща сметките. Което очевидно дава основания на Кери да си лансира все познатите тъпи физиономии, които не бяха особено смешни дори и по времето на *Ейс Вентура*, когато минаваха за нещо сравнително ново.

По-добре гледай *Купон с Джена и Роко* – филмът е доказано по-забавен и поучителен. Пък и ще ми вдигнеш коефициента, 'щото в момента го сийдвам.



35 M 7 M 35

## Мемоарите на една гейша (Memoirs of a Geisha)

**Жанр:** драма
**С участието на:** Жанг Зъй, Кен Уотанабе, Мишел Ио, Кари-Хироюки Тагава
**Режисьор:** Роб Маршал (*Чикаго*)
**Сценаристи:** Робин Суикорд (Матилда, Приложна магия), по едноименния роман на Артър Голдън
**Официална страница:** http://www.sonypictures.com/movies/funwithdickandjane/

Дори и да не си чел известния роман на Артър Голдън, можеш да придобиеш достатъчно ясна идея какво точно ще видиш в кино салона дори и само от заглавието на филма. С други думи – историята на една гейша – от крехката ѝ детска възраст чак до леката старческа тъга, за която намеква почти лишеният ѝ от емоция глас зад кадър, връщащ цветовете на избелелите ѝ спомени.

Трудно е да си представиш как в *американски* роман, филмиран от *американски* режисьор е попаднала толкова много *японска* лиричност. *Мемоарите на една гейша* е невероятно красив, тих, замечтан, спокоен и – в крайна сметка – обречен на забвение филм, подобно на завъртян в танца на вятъра вишнев цвят, носещ се леко и неумолимо към изгниването в пръстта. Не очаквай скандалност, разтърсващи емоции и холивудски драматизъм. Нито нежната фонова любовна история, нито воайорското надничане в тайнството на "гейшите", нито дори стоварилата се насред замръзналата във времето японска действителност Втора световна война, която – както знаем от филмите – има лошия навик да ебава мамата на всичко лирично – не успяват да *развълнуват* историята. Останала застинала от началото до края си като огледалната повърхност на езеро в спокоен пролетен ден. Повърхност, която всички сценарни събития докосват съвсем леко, подобно на – позна – паднали във водата цветове. В крайна сметка фактът, че дори и в забележителната си дължина от два часа и половина, филмът успява да пренебрегне грубо романа, оставяйки много въпроси без отговор и много събития без логична връзка помежду си, остава на заден план. *Мемоарите на една гейша* не е поредната любовна приказка, която да те развълнува или поредната прочувствена драма, която да те разплаче. Това е филм за красотата и хармонията. А това, че в него има диалог – струва ми се – дори малко пречи.

# Аниме
## Жанровете

Автор: **Roland**

Тук се очаква да ви запозная с новата рубрика. Правя го. Идеята ни е да ви представим най-известните и качествени заглавия в японската анимация, големите студия и личности, свързани с нея, да ви обясним термините и да надникнем в дълбините на аниме-културата. А и на някоя и друга манга можем да хвърляме по око-две.

Настоящата статия е посветена на някои от по-популярните жанрове в анимето, според западната терминология (тоест, ще ви спестя множеството сложни думички, които не ви говорят нищо, а вероятно няма и да чуете, защото никой освен болните фенове не ги използва), давайки и по някой и друг пример към тях. Нужно уточнение е, че японците класифицират жанровете според това към каква аудитория са насочени, а западняците - спрямо елементите, които се срещат вътре, така че дефинициите се разминават.

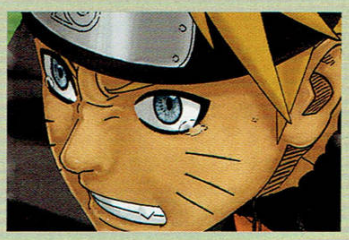
Освен това е редно да спомена и че - както и навсякъде другаде, впрочем - в анимето всичко е относително. Голяма част от сериалите и филмите носят елементи на повече от един жанр, други пък е спорно към кой точно принадлежат. Надявам се, че при все това материалът ще ви допадне, а ако не сте съгласни с нещо в него - отворен съм към критика. В каква посока ще се развият тези няколко аниме-странички, ще зависи и от вас, читателите. Всякакви идеи, препоръки, критики и похвали можете да пращате освен на мейла на списанието, и конкретно на мен - roland@games.bg

**Shonen (от яп. "момче")**

Това е може би най-популярният жанр в анимето. До толкова, че се използва като понятие дори извън Япония, макар и в по-тесни рамки. Той наподобява, най-общо казано, западните анимации за супер-герои, екшън, приключения и т.н. В шонен-анимето влизат всякакви fighting-анимета, включващи много тупаник, супер-сили, обикновено доволно плитък сюжет и бройка на епизодите, често стигаща до трицифрени числа. Такава е например **Dragon Ball** серията или **Naruto**. Друг тип шонени са комерсиалните сапунки тип **Pokemon**, **Digimon** или **Yu-Gi-Oh**, които обикновено имат за цел по-скоро да рекламират някакъв друг продукт (конзолни игри при **Pokemon**, карти при **Yu-Gi-Oh**). Доста по-кървави неща от сорта на **Hellsing** също могат да се причислят към тази сфера, но те често се преплитат с други жанрове (в конкретния случай - с Horror). В шонен влизат и някои подгрупи като harem-аниметата, чието описание може да се обобщи със следното – един загубеняк + много красиви жени. Такива са **Love Hina** и **Maburaho**. Също спортни сапунки като **Hajime no Ippo** и **Wild Striker** или музикални като **Beck**.

**Пример:**
**Naruto** – Квинтесенцията на шонена, това е историята на малкия Наруто, който се бори да стане най-великия нинджа в своето село. Сирак с тежко детство и загадъчно минало, в него е затворен духът на легендарна демонична лисица с девет опашки. Приключенията му за момента обхващат 170 епизода, а сериалът все още продължава.

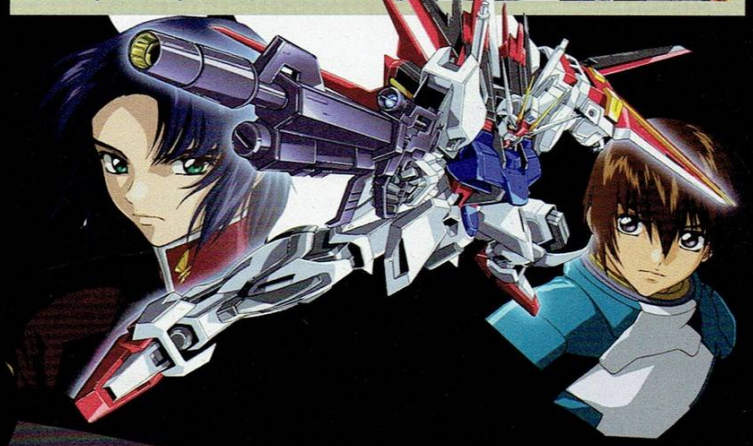
Една от добрите страни са шантавите и колоритни герои, към които просто не можеш да не се привържеш. Също така бойните сцени са страхотни. Помните какво писах за супер-силите, нали? Е, всеки катил в сериала си има някаква специфична такава и човек просто си умира от кеф, особено ако се радва на шаренко. Анимацията е доста приятна, особено дизайнът на героите и ефектите по време на битка.
Лошите страни можете и сами да си ги представите. Една история, продължаваща вече 170 епизода без конкретна цел и посока, може да забавлява неимоверно, но не е за всеки вкус. Още повече, че при такъв обем неминуемо се получава разтегляне и развлачване на действието, а повярвайте, никак не е забавно да чакаш нов епизод цяла седмица и в него да стане... нищо.
Факт е обаче, че сериалът е адски пристрастяващ дори за хора, които изобщо не поглеждат аниме.



## Mecha (от англ. "mechanical")

Тясно свързан с предния жанр. Може да се каже, че 99% от мека-анимето си е чист шонен. Меката се дефинира с една единствена дума – роботи. Сюжетът винаги е фантастичен, обикновено ни хвърля в центъра на някакъв конфликт и героите управляват хуманоидни бойни машини. Меката се дели на два поджанра. В Super-Robot-аниметата роботът обикновено е един и кърти вразите еднолично и с лекота. Такива са **Voltron**, **Sousei no Aquarion** и при малко разтягане на жанровата рамка **Neon Genesis Evangelion** и **RahXephon**. Другата страна на медала е Real-Robot, където мековете са просто хуманоидни изтребители и показателите им са доста по-реалистични. Такава е **Patlabor** поредицата, **Macross**, както и емблематичният за мека-анимето изобщо **Gundam**, обхващащ под една обща шапка над 40 заглавия (аниме, манга и игри), половината от които напълно независими помежду си.

**Пример:**
**Gundam Seed** – Годината е 71 С.Е. (Cosmic Era) и космосът е разкъсан от война. Човешката раса се е разделила на два биологични вида – Naturals, които живеят повече или по-малко на Земята, и Coordinators, които имат променени гени, за да се нагодят към условията на космическите колонии. По-умни, по-силни и по-издръжливи, координаторите стават обект на омраза от страна на обикновените хора и напрежението ескалира във военен конфликт, когато земляните взривяват една от колониите.
Главните герои са двама координатори – дългогодишните приятели Кира Ямато и Атрун Зала, – които се озовават от двете страни на барикадата, докато около тях бушуват интриги, жажда за власт и предателство.
**Gundam Seed** е може би най-популярното мека-аниме към днешна дата, има милиони фенове по цял свят и е за жанра това, което е **Star Wars** за фантастиката. Може би не толкова дълбоко или сериозно, но безкрайно интересно, с мащабен и динамичен сюжет, екшън, романтика, драмЪ и огромно количество запомнящи се персонажи. Идеално както за начинаещи, така и за хардкор-фенове.



## Малко терминология, част 1:

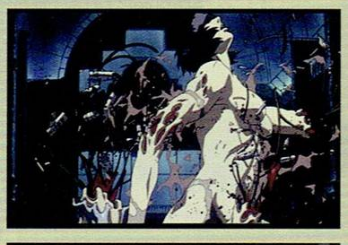
**Аниме** (от англ. "animation". Ако ви вълнува защо е съкратено – японците получават ерекция от присвояване на западни чуждици и съкращаването им) – в Япония този термин обхваща анимацията изобщо. В останалата част от света по този начин се нарича японската анимация, наричана понякога и "Japanimation". Отличава се с многообразието на жанрове и пълната липса на конкретна възрастова насоченост. В анимето има от и до – през психо-трилъри, до сериозни житейски драми и дори рисувано гей-порно, ако си падаш. Точно това е и неговото (на анимето, не на гей-порното) колосално предимство пред анимационните индустрии в други страни. В Япония това изкуство представлява едни скромни 80% от кино и тв-индустрията изобщо, което автоматически означава, че е подслонило множество сериозни творци и жанрове, които нямат *нищичко* общо с детската или дори тийн-аудиторията.

## Sci-Fi

Едва ли има какво толкова да обяснявам тук, всеки знае какво представлява фантастиката като жанр. Качествени заглавия са **Akira**, **Cowboy Bebop**, **Trigun**, **PlaneteS**, **Metropolis**, **Last Exile**, **Kiddy Grade**, **Xenosaga: The Animation** и още много други. И тук можем да говорим за най-различни поджанрове, най-популярният сред които несъмнено е киберпънкът. В него влизат титанични заглавия като **Ghost in the Shell**, **Serial Experiments Lain** и **.hack://Project** (макар че той в голяма степен може да се определи като фентъзи), както и части от добре познатия на всички ни **Animatrix**.

**Пример:**
**Ghost in the Shell** – едно от най-великите произведения в анимето изобщо и емблема на киберпънка, **GitS** разказва за бъдеще, в което кибернетиката и виртуалната реалност са достигнали нива на развитие, които размиват границите между човека и машината. Сюжетът проследява историята на Майор Мотоко Кусинаги – жена-киборг, работеща в тайната полицейска организация "Section 9". Заедно със своя партньор Батоу, тя се опитва да залови хакер, наричащ себе си "Кукловода", който прониква в кибернетичните части на мозъците на жертвите си и напълно преправя личността и спомените им, за да изпълняват желанията му. Търсенето им ще доведе до смазващо откритие, което ги кара да поставят под въпрос самото значение на думата "човечност"...

Филмът има зашеметяващ философски заряд и задава въпроси, на които не всеки зрител е готов да отговори. Какво ни прави хора? Кога спираме да бъдем такива? Кога едно нещо вече не може да бъде наречено по друг начин, освен "човек", дори и да е машина? И много други, вплетени майсторски и ненатрапчиво в динамичния сюжет. **GitS** блести и със страхотна за времето си (1995) визия и великолепна музика, както и страхотните екшън-сцени. И макар филмът определено да не е за всеки вкус, онези, които могат да го оценят, ще останат във възторг. Задължителен.



## Fantasy

За фентъзито като жанр има още по-малко за казване, отколкото за фантастиката. Типични образци за фентъзи-аниме са **Juuni Kokki – The Twelve Kingdoms**, **Bastard!!**, **The Vision of Escaflowne**, **Princess Mononoke**, **Nausicaa of the Valey of the Wind**, **Wolf's Rain**, **Otogi Zoushi** и доста други. Към смесените жанрове може да се причисли **.hack://Project** (особено **.hack://SIGN**), фентъзи-комедията **Slayers**, а също и брутални**ят Berserk**.

**Пример:**
**Berserk** – Сериалът ни среща с Gutts – мечоносец с нечовешка сила, оставен да умре като бебе, но намерен и отгледан от главатаря на наемнически отряд. Кошмарното детство обаче е нищо в сравнение с бъдещето, което съдбата му е подготвила. Сблъсъкът с Godhand – петима архидемони – го оставя белязан завинаги и той се превръща в "The Black Swordsman", отдаден на жаждата си за мъст и изпълнен с омраза към единствения човек в живота му, когото истински е уважавал и обичал.
**Berserk** е доста хардкор-изживяване и не бих го препоръчал за малки деца, но сериалът, разказващ впрочем само предисторията на Гътс заедно с наемниците от "The Band of the Hawk" (останалата част е развита в мангата, която към днешна дата е стигнала докъм 30-ти том и все още се пише), е наистина смазващ и е една от най-популярните аниме-класики изобщо. Екшън, кървища и едни от най-запомнящите се герои в анимето – това е мрачният готически свят на **Berserk**.

## Малко терминология, част 2:

**Манга** (от яп. **man -** "странен", "своенравен", "безотговорен", "покварен", и **ga -** рисунка) – мангата е японски комикс, до голяма степен изпълняващ ролята, която в останалата част от света се играе от развлекателния роман. Това го разграничава доста силно от западния му събрат, насочен главно към детската аудитория. Също като анимето, с което е тясно свързана, и в мангата може да се види практически всичко. Най-яркият й отличителен белег е липсата на цветове. Историите обикновено излизат в периодични списания, а когато се съберат достатъчно, се пускат в отделни томове.

## Mystery/Supernatural/Horror

Жанрове, които обикновено се преплитат твърде силно, за да бъдат разглеждани отделно. Типични за този микс са **Chrno Crusade**, **Hellsing**, **Pet Shop of Horrors**, **Vampire Hunter D** (който наред с хорър е и фентъзи, фантастика, уестърн, драма и какво ли не още), **Boogiepop Phantom** и др.

**Пример:**
**Hellsing** – Лондон, края на хилядолетието. Нейно величество Кралицата на Англия разполага с агенция, която е по-тайна от MI5 и по-"специална" от SAS. Агенцията на семейство Хелсинг, която се бори със свръхестествените врагове на човечеството. Вампири, гулове и друга немъртва сволоч – всичко минава под ножа. А техният най-голям коз е ни повече, ни по-малко от най-великият вампир на света – Алукард (прочети го на обратно). И, докато популацията от вампири в Европа започва да нараства рязко и неестествено, а Ватиканът се опитва да се меси в делата на Хелсинг със собствената си Искариотска дивизия за борба със свръхестественото, Алукард трябва да се изправи срещу враг, който май му е равен по сила.

Сериалът е доволно кървав и мрачен на моменти, но под това прозира прекрасен черен хумор, а миксът от музиката (невероятният саундтрак от 41 потресаващи трака) и анимацията е убийствен. Нищо не е по-убийствено обаче от самия Алукард. С червения си шлифер, широкополата шапка, жълтите очила и *онези* два пистолета, той е самият аватар на куулнеса, ръсещ лафове на всяка крачка и с такова величествено излъчване, че самото му присъствие измества налягането. Не се поддава на описание, но е задължително да се види.

Интересен факт е, че средно-незаинтересованият човек често бърка понятията и в частност – нарича анимацията "манга". Това се дължи на името на фирмата *Manga Entertainment*, създадена в началото на 90-те години и разпространяваща доста известни аниме-заглавия в Америка. То е довело доста хора до погрешната идея, че филмчетата на японците са "манга". Поуката, мили деца е, че когато си подбирате името на компанията, трябва да избягвате такова, което ще създаде масова заблуда за поколения напред в световен мащаб (казвах им аз на колегите, че в името на това издание не трябва да присъства думата "work"... - бел. Snake)

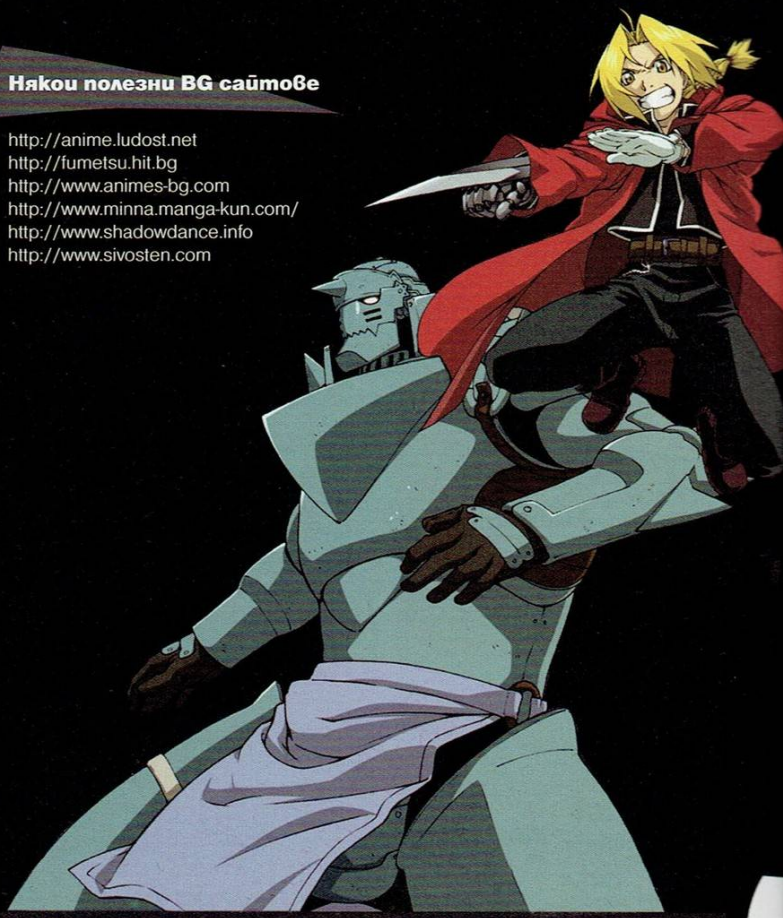
## Comedy

Аниме-комедиите са много разнообразни, но за мен поне се открояват най-вече два типа. Единият са харемните такива (споменах ги в шонен-частта), свързани с много panties, жени, раздаващи шамари и ритници наляво-надясно и загубеняци, които ги отнасят (шамарите, а в последствие и жените). Такива са **Love Hina**, **Ai Yori Aoshi**, **Onegai Teacher**, **Onegai Twins** . Доста по-ценни са абсурдните сериали, в които японците са абсолютно ненадминати. Това са анимета, които се гаврят с *абсолютно* всичко, че и със себе си, в добавка. Такива са **Excel Saga**, **Guu**, **Ground Defense Force Mao-chan** и др. Типични за втория тип са доста извратеният стил на рисуване и деформирането на героите в конкретни ситуации – остри зъби, спирали, вместо очи, огромни усти и превръщане в chibi (от яп. – "малък". Това е похват, при който героят се рисува като малко детенце с огромна глава и нарочно наивни и сладки черти).

**Пример:**
**Excel Saga** – Това аниме е НАПЪЛНО невъзможно за описание. Само тук можете да си пожелаете главната героиня да бъде сгазена от камион и това да *се случи* в следващите три секунди. Сериалът е напълно безсюжетен, т.е. всичко се върти около диаболичния план на "идеологическата организация" ACROSS (членове: трима) да завладее света. Всеки епизод започва с позволението на автора да се смени жанра (преминава се през B-rated action movie, horror, survival drama, sports anime и какво ли не още).
Анимето се гаври с всеки възможен жанр и похват в киното изобщо и понякога е нужно да се гледа на стоп-кадър, за да хванете всички бъзици, ставащи на екрана или скрити из репликите. Героите са пълни олигофрени до един (ще спомена само The Great Will of the Macrocosmos, наричана за кратко Will, както и призрака на наемния работник Педро, който говори японски с пуерториански акцент), а когато в историята още с втори епизод се намесват и сладките, малки, жълти извънземни, решени да завладеят вселената, започвайки от Земята, *наистина* става страшно! А да, пропуснах да кажа, че режисьорът на **Excel Saga** и авторът на мангата, по която е правен сериалът, имат дейно участие в сюжета, или по-скоро в липсата му. N-joy :)

## Някои полезни BG сайтове

http://anime.ludost.net
http://fumetsu.hit.bg
http://www.animes-bg.com
http://www.minna.manga-kun.com/
http://www.shadowdance.info
http://www.sivosten.com



## Adventure

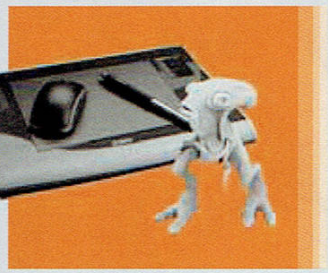
Отново жанр, който няма нужда от описание. Някои от най-качествените анимета, които съм гледал, са адвенчъри. Може би най-яркият пример е **Fullmetal Alchemist**, други известни са **Spirited Away**, **Howl's Moving Castle**, **.hack://Legend of the Twilight Bracelet**, **Heroic Legend of Arislan** (макар и то да е по-скоро фентъзи), **Steamboy** и много други.

**Пример:**
**Fullmetal Alchemist** – страхотна история, развиваща се в свят, който би могъл да е и Земята през 30-те години на миналия век, но в който хората наред с технологията са развивали и алхимия. Две момчета – Едуард и Алфонс Елрик – се опитват да съживят починалата си майка чрез алхимичен опит, но експериментът се проваля и им струва скъпо – Ед губи крака си, а Ал – цялото си тяло. Преди по-малкото братче да умре, Едуард жертва дясната си ръка в замяна на душата му, която обвързва в една броня. Осакатени, двамата братя решават да станат военни алхимици, за да получат свободата и средствата, нужни за намирането философския камък – легендарен артефакт, способен да игнорира Принципа на Равностойната Размяна в алхимията и да създава нещо от нищо. С негова помощ се надяват да си върнат загубените тела/телесни части. В търсенето се включват и други участници, някои от които имат много по-злокобни цели. Ед става известен като The Fullmetal Alchemist заради кибернетичните протези, заместващи ръката и крака му. Малкото му братче, затворено в празната броня, не успява да премине изпита, но остава до него по време на всичките му премеждия.
Сериалът се състои от 51 епизода и е абсолютно култов. Героите са запомнящи се и стават близки на зрителя още в първите два-три епизода. Сюжетът няма равен, има изненади и интриги на всяка крачка, нови тайни се появяват с всяка разкрита мистерия и няма и минута скука. Хумор, драматични обрати, страхотни бойни сцени и магически сили, **Fullmetal Alchemist** е едно от най-перфектните забавления, които аниме-индустрията изобщо някога е създавала.

# Конкурс за 3D графика на Graphilla

## Фантастично ездинто животно

Автор: **Коста "Jovi" Атанасов**



*На 20-ти този месец ГРАФИЛА (www.graphilla.com) обяви публично чисто новия си, прясно разопакован и готов за (зло)употреба конкурс.*

*При това не какъв да е Конкурс, а такъв с главна буква (защото е важен) и за триизмерна графика (защото си е за триизмерна графика). Чували сте го това пусто 3D, знаем си. Това е нещото, което по филмите показват с въртяща се мрежа, докато някой магически краква защитната парола на сървъра на лошите; това е силата зад real-time енджина, захранващ играта, на която играете в момента; това са костите и мускулите, козината и движенията на Кинг Конг, докато пребива нещастните, но не по-малко триизмерни Ти-Рексове.*

Графила се роди преди три години. Представете си я като новородено чудовище - нещо като Годзила, малко по-симпатична и в по-различно зелено, но също толкова мила и дружелюбна - още от малка. Вестта за форума плъзна по дизайнерски Кю-та, Месинджъри и Миранди, разпространявайки се като вирус... и бързо форумът се разрасна, набъбна, оживя. Докато гладно протягаше невръстните си още пипалца към нови, апетитни юзъри, му пораснаха още суб-форуми, свързани с различни сфери на изкуството. Като всички деца, Графила беше много капризна, и не можеше да се храни с всичко - на зъбатата ѝ паст порасна мембрана, наречена "Форум Представяне" - мястото, където кандидатите трябваше да публикуват свои работи, преди да бъдат погълнати. Последва цяла година катаклизми - *пламъци, потопи*, отправяни от критичните Костенурки - Гамери, искащи да бъдат изядени, но наместо това неизбежно съдъвкани и изплювани. Накрая вълните на flood-а утихнаха, и хората постепенно разбраха, че тази схема работи в техен интерес - защото форумът беше предназначен за креативни, обещаващи творци - хора, които да изградят общност на специалисти, можещи да бъдат полезни един на друг - без пълнежа, и без въпросите тип "Как да си кракна Photoshop-а?" и "Кой, подяволите, е Гугъл?". Хората, участващи там, се предполагаше да знаят поне тези неща, а и доста повече. Сега, три години след основаването си, след като прахът от срутените в схватките сгради се уталожи, от него излезе една нова Графила - вече пораснала, превърнала се в център на българската компютърна графика и средище на младите, талантливи художници у нас. А такива - с лопата да ги ринеш. Без майтап. Питайте Гугъл, ако не ми вярвате. Оплодена от тази концентрация на талант, Графила снесе яйца. От тях се излюпиха малки и големи конкурсчета и задачки-закачки, които пък помагаха на художниците да се развиват, осигурявайки им предизвикателства и нови върхове.

Така се роди и този конкурс - трети подред в 3D форума. Първият (прочее първи такъв в България *изобщо*) даде класическата тема "Космически кораб". Вторият конкурс носеше простичкото име "Робот!", а участията в него ясно показаха и колко се е вдигнало нивото на 3Д художниците у нас. С този нов, трети конкурс, вдигаме летвата с още едно деление. Задачата на конкурса е да се моделира и текстурира фантастично същество - дали от фентъзи или научно фантастичен свят – няма значение. Единственото условие е животното да е измислено и да е ездитно - тоест, то трябва по някакъв начин да бъде управляване. Дали от хора, от малки, оплешивяващи зелени човечета с разместен словоред, или малко по-добре говорещи кокер-шпаньоли с афинитет към котки, няма никакво значение - важното е нещо да подсказва, че животното е ездитно - седло, сбруя, Recaro седалка на носа, въобще - каквото ви дойде на ум. Откачените и креативни идеи са добре дошли, а ограничения на практика няма. Размерът няма значение - малко, голямо, средно, оребрено или с аромат на аспержа - все тая; съществото може да е бързо или бавно, военно или пътническо, добро или зло (с е-е-ей такива зъби), тъпо или умно и каквото още ви хрумне, както и произволни комбинации между всички тези неща. Бързо и тъпо, примерно. Веднага се сещам за онзи гепард (R.I.P.) с дървото. Дайте воля на фантазиите си (Не, не на *тези*! От това се ослепява!) и дайте газ до дупка на въображението си. Не се плашете, и не си мислете, че е кой-знае колко сложно или трудно - за участие в конкурсите няма нужда от допуск във форумите. Единственото, което ви трябва, е ентусиазъм... и умения за работа с някакъв 3Д софтуер (все едно какъв). Ако имате дори и малък опит в 3Д графиката - единственото нещо, което трябва да направите, за да се включите, е да прочетете условията в сайта www.graphilla.com. Така че, слагайте си шапките с вентилаторчетата и сядайте на Пи-Ситата да бачкате, защото наградите си заслужават отвсякъде:

графична карта ASUS GF 7800GT 256MB PCI-Express, професионален таблет Wacom Intuos III, 17" TFT Монитор на SONY, брутална безжична клавиатура Logitech с куп вградени sci-fi туулове, купища книги за 3D и 2D софтуер към всяка награда, PC игри, абонаменти за много яки вестници и списания, сред които поне едно е ваше много любимо такова. Познайте кое. 'Почва с "Гей", но изненадващо завършва не на "зер", а на "мърс' Уоркшоп" - така че никой съсед няма да ви гледа странно, като го мерне в пощенската кутия. Та ако искате едногодишен абонамент, има два варианта: 1. Да отидете в пощата и да се абонирате и 2. Да се класирате на едно от първите три места.

Трябва да спомена и че въпросните първи три места *не са* единствените наградени - ще има награда на публиката, присъдена от 3Д форума (MP3 плейър Samsung), както и поощрителни награди за оригиналност и за техника (2.1. MP фотоапарати Polaroid). Журито е от световни звезди на 2Д и 3Д графиката - Meats Meier, Khang Le, Rich Diamant - безкрайно талантливи професионалисти, работили с *Dreamworks*, *Alias*, *Pixologic*, *Monolith*, *NCsoft* и т.н., а спонсори на конкурса са *5th degree*, *Black Sea Studios* и *Haemimont Games*, *Logitech*, *Soft-Press*, *Gamers' Workshop* и още много, много други. Дори и една фирма-фантом.

Време има. Срокът е два месеца - а това си е 22,2 % от една бременност - така че използвайте презервативи, за да не се окаже, че имате ангажимент, продължаващ 4,5 3D конкурса! И така - за тези, на които предстои да се включат - салют!

П.С. Ако не знаете кой е Гугъл - идете на www.google.com, въведете в празното поле "google" и натиснете search. Точно така. Сега вижте резултатите. Кликнете на най-горния...

# STUFF


79 Feature
84 Писма
86 Интервю
88 GW Best
90 Анти-класации 05 - част I

Модел **Мариета Зайкова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Кацев**
Грим **Лора Славова**
Сесия **Gamers` Workshop**

fresh

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел и глобул

**discolight** превърни мобилния си телефон в подвижна дискотека! включи стереото и нека партито започне сега! **78625**

## мелодии топ хитове

| мелодия | моно | поли |
|---|---|---|
| mylo & miami sound machine - doctor pressure | 78438 | 78439 |
| mattafix - big city life ново | 78440 | 78441 |
| kanye west - gold digger ново | 78442 | 78443 |
| dj pantelis - afto to kalokari ново | 78444 | 78445 |
| bob sinclar - love generation ново | 78446 | 78447 |
| играта - beyond the game ново | 78448 | 78449 |
| камъра и пазванта - кажи ми | 78450 | 78451 |
| нина николина - със затворени очи ново | 78452 | 78453 |
| устата - нови таланти | 78454 | 78455 |
| atb - humanity хит | 78456 | 78457 |
| sugababes - push the button хит | 78458 | 78459 |
| the black eyed peas - my humps хит | 78460 | 78461 |
| madonna - hung up хит | 78462 | 78463 |
| харизма - минаваш през мен | 78464 | 78465 |
| james blunt - you're beautiful хит | 78466 | 78467 |
| tatu - all about us хит | 78468 | 78469 |
| ricky martin feat amerie - i don't care хит | 78470 | 78471 |
| sean paul - we be burning хит | 78472 | 78473 |
| craig david - all the way | 78474 | 78475 |
| akon - belly dancer хит | 78476 | 78477 |
| morandi - love me хит | 78478 | 78479 |
| the black eyed peas - don't lie | 78480 | 78481 |
| 50 cent - disco inferno хит | 78482 | 78483 |
| u2 - city of blinding lights | 78484 | 78485 |
| the offspring - can't repeat | 78486 | 78487 |
| rihanna - pon the replay | 78488 | 78489 |
| mariah carey - shake it off | 78490 | 78491 |
| juanes - la camisa negra хит | 78492 | 78493 |
| gwen stefani - hollaback girl | 78494 | 78495 |
| green day - wake me up when september ends | 78496 | 78497 |
| gorillaz - feel good хит | 78498 | 78499 |
| daddy yankee - lo que paso paso | 78500 | 78501 |
| the pussycat dolls - don't cha хит | 78502 | 78503 |
| kati garbi - esena mono | 78504 | 78505 |
| 50 cent - just a lil bit хит | 78506 | 78507 |
| shakira & alejandro sanz - la turtura хит | 78508 | 78509 |
| експурт - 3 в 1 | 78510 | 78511 |
| предаване - big brother хит | 78512 | 78513 |
| азис и устата - точно сега ново | 78514 | 78515 |
| анелия - не спирай ново | 78516 | 78517 |
| преслава - нямам право ново | 78518 | 78519 |
| вероника - сериен лъжец хит | 78520 | 78521 |
| преслава - финални думи хит | 78522 | 78523 |
| малина - нека да не знам хит | 78524 | 78525 |
| мария - не те обичам хит | 78526 | 78527 |
| камелия - в сърцето си ми ти | 78528 | 78529 |
| руски филм - бригада хит | 78530 | 78531 |
| филм - кръстникът | 78532 | 78533 |
| филм - матрицата | 78534 | 78535 |
| филм - криминале | 78536 | 78537 |

## клипове

устата - нови таланти

ново

78638

експурт - 3 в 1 — преслава - финални думи

78639

78640

## кавъри на топ хитове

| | |
|---|---|
| играта - beyond the game | 78581 |
| камъра и пазванта - кажи ми | 78582 |
| нина николина - със затворени очи | 78583 |
| устата - нови таланти | 78584 |
| cover на pussycat dolls - stickwitu | 78585 |
| cover на kelly clarkson - because of you | 78586 |
| cover на kannye west - gold digger | 78587 |
| cover на black eyed peas - my humps | 78588 |
| cover на juanes - la camisa negra | 78589 |
| cover на ricky martin - i don't care | 78590 |
| cover на madonna - hung up | 78591 |
| cover на morandi - love me | 78592 |
| cover на james blunt - you are beautiful | 78593 |
| cover на tatu - all about us | 78594 |
| cover на sugababes - push the button | 78595 |
| cover на sean paul - we be burning | 78596 |
| cover на queen - we are the champions | 78597 |
| cover на akon - belly dancer | 78598 |
| cover на pussycat dolls - don't cha | 78599 |

## логочистачка

преди след

за модели нокия и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати 78641 на номера за поръчка

## картинки

78642 78643 78644 78645 78646 78647 78648 78649

## мечтата на твоя gsm

78650 78651 78652 78653 78654 78655 78656 78657 78658 78659 78660 78661

## цветни картинки

78600 78601 78602 78603 78604 78605 78606 78607 78608 78609 78610 78611 78612 78613 78614 78615 78616 78617 78618 78619 78620 78621 78622 78623 78624

бг софийски транспорт представя:

градски транспорт в границите на СОФИЯ

искаш да пътуваш до младост, люлин, обеля или където и да е в СОФИЯ, но не знаеш как да стигнеш до там. а може би стоиш на спирката и покрай теб минават тролей, трамвай, автобуси или маршрутки, но за къде пътуват не знаеш. е, ние ти решихме проблема. помислихме за всички пътуващи в СОФИЯ.

78626

## всякакви

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

английско-български 78634 българо-английски 78635 немско-български 78636

## само при нас

ново

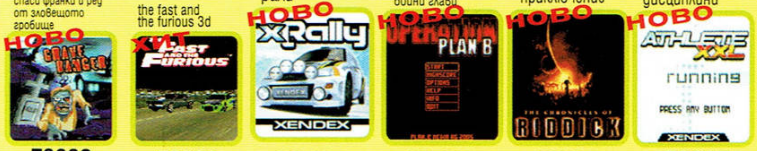
**румънеца и енчев - san sanana**

| видео клип | моно | поли | true |
|---|---|---|---|
| | 78631 | 78632 | 78633 |

картинки

78627 78628 78629 78630

## игри



спаси франки и ред от злоВещото ВРОБЩЕ — 78662

the fast and the furious 3d — 78663

страхотно рали — ново — 78664

отиваш на тайна мисия за да намериш откраднати бойни главИ — 78665

рудик - невероятно приключение — ново — 78666

участвай в атлетически дисциплини — ново — 78667

ново **петък 13-ти** неизВестен убиец Вземa поредната си жертВа. разкрий заадгадката на crystal lake и се спаси от кошмара. 78668

маниашка завОБлянсКинца с четири ниВа на трудност. разреши ги и ще се почуВст удоВлетВорен! 78663

формула 1 — 19 обиколки на пистите от цВлия сВят — 78669

търси съкроВището — 78670

приключение В КОСМОСА — 78671

100 % казино през зимата — 78672

сноуборд състезание — 78673

изпълни перфектния скок и полети — 78674

битка на бронемашините — 78675

изчисли нивото на алкохол В кръВта си — 78676

не закъсняВай след работа, защото ще си изпатиш — 78677

терористи от тип "Рамбо" — 78678

ВъзВръжаВа колеГа — 78679

направи голи снимки на топ модели — 78680

помирни на мистъР Теф — 78681

страхотен 3D билярд — 78682

разбуди женските полести — 78683

ти си пожарникаР — 78684

counter strike — 78685

цВли се по патиши — 78729

изкЖВени инди рейсинГ — 78687

бъди бърз и ще спечелиш — 78688

направи голи снимки на топ модели — 78689

страхотна покер игра — 78690

страхотни секс пози — 78691

секси колеГа, победи — 78692

Вземи Всички сладки за купона — 78693

пази се от жилещите пчеЛи — 78694

победи с овладяването — 78695

спаси хората от пожара — 78696

супер рафтинГа — 78697

ти си акробат В цирка — 78698

EA SPORTS FIFA Football 2005ME — 78699

ЗВездна надпреВара — 78700

състезание с три ниВа — 78701

рибка поли има нужда от помощта ти — 78702

спаси се от гладния динозаВр — 78703

стрийлтиз покер — 78704

Време В празника да заПочнем — 78705

КласическиЯта пасианс — 78706

експлозиВен пъзел — 78707

ВлеЗ В системата на ВраГа — 78708

не се отпускай докато не стигнеш у дома си — 78709

страхотно състезание, побиЯт супер шампион — 78710

изпълни мисия "чиста сОра" — 78711

за ВсичКи фенОВе на БеЗБОЛа — 78712

надпреВара с ВремеТО — 78713

супер забаВна игра — 78714

стани х-pong шампион — 78715

заРВакът - отмъсти за злото — 78716

еротично прежиВяВане — 78717

заВърти монетите и стани милиОнер — 78718

метрис с жени и мъже — 78719

ИзВъзВемите заВладяВат земята — 78720

пази се от ВъЗстаВа ВлаКОВе — 78721

**маниашка камасутра** В зависимост от твоето и нейното настроение, 69 kamasutra ще ти предложи нова интересна секс поза. 78722

атака срещу слънцето — 78723

3D състезание — 78724

елиминирай ВирусуТе — 78725

ти си В бъдещето 2304г. — 78726

напрежната преследване — 78727

ВлезниВ В света на хаоса — 78728

## специално от ЪПСУР

звънИ ти телефона, може да не се виждаме, но е важно да се чуВаме ВрЪщай парите ще ти е** майката ВрЪдни бе нишесте съсипахте ми живота никъВ респект към ГанГстери ей, зрозна история мани айде само да не ме занимаВаш друГарЮ, доде sms

## true tones

**лафове и звуци**

ВдИни да се гушкам В тебе
шефа е, сГафал си
непознат номер
уф, кой досаждА пак бе
търсят те неКви токчета
о, пепи... дай едно кИло
не не ВдИрай неВероятен си, искам още
ти мене уВажаВаш ли ма или не
ме уВажаВаш
цЪрка ти gsm-а
пускай ВъзглаВницата...
обкражЕни сте не мЪрдайте...
леле моя как е зацапал свещите
абе я Вземи го прочети моя sms най-накрая
някой някаКВи друГи желания да има
Къде си ма парцал
малИй, голям скандал са заформя
на моя простак не искам да му ВдИраМ
пощенСКИя гЪлЪб доИде, ходи му отВори,а
цска - лЕВски сВине
бат бойко е, ВдИраЙ
принце имате пОВикВане
стар телефон
бебешки смях
реч на тодор жИВков
снощи ме прати на седмото небе
кВо зЯпаш бе, изпушляК

**филмови лафове**

mr. anderson, wellcome back
лъКи, ти не си КОтка, ти си геВрек
ти знаеш ли, че имаш страшни очи
гоше, то музИка музИка ама кокошкИте спряха да носят

**айшето от факултето**

асане любОВницата са обажда, ВдИни го тоз телефон най на края
БатЕ дай 50 стИнки да ти гледам на ръка
шукар бибИтка на керемидКа
направо съм номер 1 съм
сВирКи правИм сеКВи

## как да поръчам

пример за поръчка: 65160N 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчВа черно бяло лого, sms карти и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N Nokia, E Sony Erics, SI Siemens, A Alcatel, SA Samsung, M Motorola

ръгата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, дискотеки или тема, получава безплатен TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонамента може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2260. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 струва 1,50 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Премиум java игри, видеоклипове и теми за мобилни телефони и еротично съдържание изискват изпращането на два SMS-а. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС, изпращането на 2 лева без ДДС. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване наслугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

# Лабиринти и Чудовища

## Dungeons & Dragons – историята, зад легендата

**Автор: Duffer**

Не мога да намеря правилните думи...

Адски рядко ми се случва нещо подобно – всеки, който ме познава, ще ти каже, че по принцип съм приказливо копеле (казвам го – бел. Snake). В случая обаче загубих дар слово. Предстои ми да събера в 6 скромни страници над 30-годишната история на един **феномен**. Явление в съвременната поп-култура с милиони почитатели по цял свят, повлияло творчеството на автори като *Робърт Е. Хауърд, Едгар Райс Бъроус, Х. П. Лъвкрафт, Джак Ванс, Фриц Лейбър, Л. Спрейг де Камп, Майкъл Муркок, Пол Андерсън, Андре Нортън и Р. А. Салваторе*; инспирирало появата на стотици компютърни игри от легендарния **Pool of Radiance (1988)** на *SSI* до **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**;

Трудно е да се опише с думи всичко това, но аз ще се опитам. Бъди снизходителен – все пак задачата, с която съм нагърбвам тук, би могла да отнеме цял един човешки живот...

**Една магия ги владее,**
**една тя вси ще ги сбере...**

Какво обединява звезди като *Вин Дийзъл, Майк Майърс, Джуди Денч и Дейвид Коен*? На бас, че никога няма да се сетиш! Обединява ги фактът, че всички те са истински D&D юбер-гийкове.

Освен, че е ярко доказателство за огромната популярност, на която се радва днес "драконовата" ролева система, този паралел навежда на някои разсъждения и повдига куп интересни въпроси. Всеки непредубеден познавач на RPG жанра ще ти каже, че *Dungeons & Dragons* не е нито единственият, нито пък е най-добрият набор от ролеви правила в света. Понастоящем съществуват доволно много такива системи от *GURPS* и *FUDGE* до *Hero, Interlock, SAGA* и *S.P.E.C.I.A.L.* Въпреки това вече цели три десетилетия **D&D** си остава ненадмината – както по отношение обема на фенската си маса, така и що се отнася до базираните на нея игри, филми, книги и дори комикси.

Каква е причината за този невероятен успех? Къде е изворът на уникалната D&D магия? Казано е: за да разбереш едно явление, за да стигнеш до корените му, трябва да проследиш неговата история. В нашия случай - да се върнеш назад във времето, когато Бог бе *Gary Gygax* и *Chinmail* бе у него, а *Grayhawk* беше словото...

**Средновековна скука**

Всичко започва в далечните 70 години на XX в., с историята на група съмишленици, обединени около идеята за т.нар. „wargaimng" (буквално - „играене на военни игри"). Въпросните възникват някъде в средата на 19 век като помощно тактическо средство, разработено от пруски офицери и използвано за планиране на военни операции. С помощта на няколко мини-фигурки (да се чете „оловни войничета") и карта на бойните действия се „разиграват" различни варианти на реални исторически сражения. С времето въпросните „военни игри" постепенно се превръщат от тактическо помагало в хоби и забавление за малки групи ентусиасти – любители на военна история.

Една такава група е и Интернационалната *Федерация на Уоргеймърите (International Federation of Wargamers)*, член на която е човек на име *Gary Gygax*. В началото на 70-те години на миналия век *IFW* има приблизително 600-700 членове, в това число и неамериканските играчи. Ядрото на групата е съсредоточено в Американския среден запад, и по-точно в района на езерото Джинийва, Уисконсин. Като всяка друга „wargamer" общност и *IFW* се дели на по-малки под-къмюнитита – съобразно интересите им към един или друг исторически период, респективно – към най-емблематичните битки, разиграли се през съответната епоха. Случва се така, че хората около *Gygax* са почитатели на ранното Средновековие, Ерата на Кръстоносните походи, рицарските турнири и замъците.

С времето обаче групата на *Gary* се изправя пред доста неприятен проблем – непрестанното повтаряне и разиграване на едни и същи сражения (които все пак са определен брой в рамките на фиксираната епоха) започва все повече да им омръзва. Въпреки, че изходът от битките се решава на случаен принцип (с хвърляне на зарове), wargaming-ът все пак се подчинява на определен набор от твърди правила и след известно време неизменно се стига до определена повторяемост, която започва опасно да доскучава на членовете на групата. Разочаровани, все повече играчи се оттеглят и „Средновековната" дружинка започва да се топи.

В опит да разчупи поне малко монотонността на битките, *Gygax* прави лека промяна в установените правила. За кратко групата разиграва „скърмиш" сражения тип „един на един" по подобие на рицарските турнири. Макар да внася разнообразие и да е забавно за известно време, скоро и този вариант на класическите военни игри успява да отегчи групата.

*Gary Gygax* отчаяно се нуждае от решение, което да задържи неговата "задруга" заедно. Лутайки се в търсене на начин да осъвремени "wargaming" концепцията, му хрумва щура идея: *„Помислих си – а защо да не вкараме някакъв фентъзи елемент в играта?"* - спомня си по-късно той. - *„Защо вместо изтъркания и скучен катапулт, който обстрелва вражеската крепост с огнени снаряди, да не присъства могъщ магьосник, който да прави същото? В края на краищата, ако математическите правила и ограничения, на които се подчиняват и катапултът, и магьосникът са едни същи, това няма да навреди на системата и да я дебалансира!"*

Речено – сторено! След няколко месеца усилен труд, заедно със своя приятел и съмишленик *Jeff Perren*, *Gygax* създава революционен, нов тип средновековна „военна" игра. Правилата, на които тя се подчинява, са публикувани за пръв път през 1970г. под името **„Chainmail: Rules for Medieval Miniatures"**.

Чудиш се дали тази система постига някакъв успех? Всъщност тя се превръща в блокбастър от такава величина, че само година по-късно *Perren* и *Gygax* успяват да изградят около нея една малка компания.

**Пътешествието започва**

**Geneva Convention** (или за по-кратко **Gencon**) започва съществуването си под формата на чисто приятелска среща на "wargaming" фенове. Когато се реализира за пръв път през 1968г., в нея вземат участие едва около 100 души от различни краища на САЩ (За сравнение – на **Gencon**-а през 2004г. присъстваха повече от 26 000 души от шест страни).

Именно тук се срещат за пръв път *Gary Gaygax* и *Dave Arneson* – двамата бащи на **Dungeons & Dragons.**

През годината, когато излиза "**Chainmail**", *Arneson* разработва доста оригинална „стелт" мисия, следваща комплекта "1-on-1" правила на оригиналните военни игри. Сценарият се върти около група средновековни „командоси", които трябва да се промъкнат във вражески замък и да го превземат отвътре (да се чуди после човек откъде ли му е хрумнала на *Стивън Ериксън* идеята за *„Bridge Burners"* (*„Мостовациите"*, в превода на Русинов, слон да ти го набие у *лабиринта*, дано – бел. Очарованите читатели).

Тази вариация има невероятен успех. На всички war-геймъри много им допада усещането за съпричастност с управляваните от тях герои. При все че този елемент по един или друг начин винаги е бил част от „военните игри" още от момента на създаването им, възможността „да бъдеш" истински, средновековен воин, която предлага сценарият на *Arneson*, е нещо наистина ново и уникално.

Между *Gygax* и *Arenson* се завързва близко приятелство. Двамата творци си допадат взаимно и скоро започват да разработват съвместно нови мисии, следващи правилата на новопоявилия се **„Chainmail"**, които след един определен момент прерастват в пълноценни, мащабни, живи и дишащи фентъзи светове. *Arenson* нарича своя **Blackmoore**, а този на *Gygax* става известен като **Grayhawk**.

През следващите две години, заедно и поотделно, те непрекъснато развиват и обогатяват концепцията на това, което наричат „Фентъзи игра". След един определен момент и на двамата става ясно, че дори сериозна модификация на **Chainmail** правилата няма да е достатъчна за да обхване всички нови, фантастични идеи, които им хрумват по темата.

Пръв *Arenson* въвежда в **Blackmoore** концепции като „hit points" (показател, определящ степента на поражение, което понася героя) и „leveling" (вдигане на нива, индикиращо нарастването на мощта и силата на персонажа в процеса на натрупване на опит). Пак той „премества" фокуса на действието в игрите от скучните обсади на замъци към тайнствени, лабиринтообразни подземия, населени с чудовища и пълни със съкровища.

*Gygax* пък е човекът, който взема всички тези иновации, полира ги до блясък, организира ги и ги обединява в строен набор от правила. Той добавя и някои свои идеи към сътвореното от *Arenson*, като например оригинална магическа система (наричана понякога „изречи и забрави"), в която магьосниците трябва да заучават отново заклинанията си всеки път след като ги използват.

Невероятно, но факт – единственият автор, който не е оказал почти никакво влияние върху формиращата се **Dungeons & Dragons** система е.... *прословутият Джей Ар Ар Толкин*!

*"Никога не съм бил особен почитател на творчеството му"* споделя години по-късно *Gygax*, слагайки край на въпросите по темата.

**Успех!**

И *Arenson* и *Gygax* са твърдо убедени, че създадената от тях "фентъзи игра" (която вече официално наричат помежду си "**Dungeons & Dragons**" – име, предложено от съпругата на *Gygax*) е нещо много специално. За съжаление двамата срещат сериозни трудности в убеждаването на останалата част от света в неоспоримостта на този факт. Опитват да продадат идеята си на компанията *Avalon Hill*, но без особен успех. В крайна сметка към средата на 1973г. *Arenson* и *Gygax* окончателно се убеждават, че единственият начин играта им да достигне до пазара е да си я публикуват сами. Заедно с още един техен приятел – *Don Kaye*, основават собствена компания – *Tactical Studies Rules (TSR)*. В резултат на огромно количество работа и много безсънни нощи през януари 1974г. първото издание на **Dungeons & Dragons** най-после е факт.

Системата постига грандиозен за времето си успех. *TSR* продават над 1 000 копия само за първите 10 месеца от съществуването си, а през ноември '74 получават голяма поръчка за цели 2 000 бройки. В края на април '75 те вече са продадени. Следващата поръчка е за цели 3 000 копия. До юли и те са разграбени като топъл хляб.

Това е безпрецедентно. Играта не просто бележи успех – за сравнително кратко време тя се превръща в невероятен бестселър, в явление, чиито мащаби далеч надхвърлят тези на wargaming кълюнитито.

*TSR* пускат две „допълнителни кампании" – **Blackmoore** и **Grayhawk**, базирани съответно на световете, разработени от *Arenson* и *Gygax*.

При все че успехът на новата **D&D** система буквално изстрелва малката компания в "wargaming" космоса, проблемите не закъсняват. След внезапната смърт на единия от съдружниците (*Kayne*), през януари 1975г., се налага спешно компанията да се реструктурира. Стига се дотам, че *Gygax* е принуден да продаде над 70% от компанията на двойото *Melvin и Kevin Blume*. Това слага началото на един от най-мрачните епизоди в историята на "**Подземията и Драконите**"

**Провал!**

Всичко започва със самоубийството на младеж на име *James Dallas Egbert III*. Когато момчето слага край на живота си през април 1979г., един представител на т.нар. „жълта преса" и търсач на евтина слава, успява да изкопчи от родителите му факта, че приживе *James* е бил запален почитател на **Dungeons & Dragons**. В това въпросния журналист – *William Dear* – вижда уникална възможност за бърза печалба. Използвайки порочната мощ на американските таблоиди и умопомрачителното невежество на широката публика по отношение на **D&D** и wargaming-а в частност, той за сравнително кратко време успява да организира истински кръстоносен поход срещу новата игрална мания (Мдам, явно всяка гейм-епоха си има по един криворазбрал *Джак Томпсън* – уви – бел. авт.)

Случаят с *James Egbert* бързо се раздухва от медиите и скоро придобива характер на масова истерия. Родителите са обхванати от истинска параноя – „специализирани" вестници, списания, TV-предавания и проповедници приписват на нещастната **D&D** система куп безумни обвинения – говори се за окултизъм, връзки с дявола, човешки жертвоприношения... И прочее, и прочее. За пореден път в игралната история, човешката глупост демонстрира впечатляваща безграничност.

За щастие, ефектът, който постига цялата тази „негативна" реклама, е точно обратен. Шумът около системата привлича още по-голям обществен интерес към нея. Много хора са заинтригувани и водени от мисълта *„Абе я да видим за какво е цялата тази дандания?"*, биват увлечени от магията и бързо стават доживотни **D&D** фенове. В крайна сметка опитът за „демонизиране" претърпява (съвсем нормално) грандиозен провал и към средата на 80-те години отшумява напълно. Случаят *Egbert* е забравен. За съжаление точно в този момент на сцената излиза пагубното дуо *Blume*, с намерението да се развихри сериозно.

**Тежките времена**

Към 1982г. за *TSR* вече работят над 300 души, компанията издава доста успешно собствено списание, а „публишинг" поделението й носи доста солиден поток от постоянно растящи приходи.

*Gary Gygax* се премества в Калифорния, за да ръководи новооснован клон на компанията, наречен "*Dungeons & Dragons Entertainment*". Неговата задача е да създаде филм и серия от телевизионни шоута, базирани на мотиви от системата. *Gygax* не приема доброволно тази задача, но по това време той притежава една 30% от компанията, така че не е човекът, който може да взима решения, касаещи нейното бъдеще.

А то далеч не изглежда розово, особено след като фамилията *Blume* идва „на борда". Под „вещото" управление на новите си собственици *TSR* не успява да допринесе много за развитието и обогатяването на базовия вариант на **D&D**. За сметка на това успява да допринесе доста за обогатяването на семейство *Blume*. Към средата на 80-те, *TSR* притежава повече от 70 автомобила, тонове ненужна, но скъпа офис техника (повечето от компютрите дори не са разпечатани и стоят по кашоните), мебели и оборудване. В един момент по неведоми причини се оказва, че компанията е наела на работа и плаща тлъсти заплати на над 90 нови служители – все приятели и членове на семейство *Blume*.

*Gygax* е ВВЕСЕН. През 1984г. пише дълго писмо с препоръки към Борда на директорите на *TSR*. С него предлага незабавно да се вземат мерки за ограничаване неконтролируемото разходване парите на компанията и – което е най-важното според него – *Kevin Blume*, изпълняващ по това време длъжността CEO, да бъде уволнен *моментално*. За щастие Борда взима под внимание острите забележки и през 1985г. започва финансово реструктуриране на *TSR*.

Естествено семейство *Blume* изобщо не са щастливи от действията на *Gygax*. При все че вече не са начело на компанията, те все още държат мажоритарния дял от акциите й. В отговор на предприетите от Борда на директорите мерки те ги продават на жена на име *Lorraine Williams*. Първоначално *Gygax* оспорва законността на тази продажба. Нещата стигат дори до съд, който обаче постановява, че правото е на страната на семейство *Blume*. Разочарован, през декември 1985г. *Gygax* се обръща към новата собственичка на компанията с молба да изкупи дяловете му и се оттегля от *TSR*. На 1 януари 1986г. започва нова ера за **Dungeons & Dragons** – Ерата на *Lorraine Williams*.

**Когато да спечелиш, значи всъщност да загубиш**

Мис *Williams* се гордее с факта, че *никога* не е играла **D&D** през живота си – ето с какъв нов собственик се сдобива легендарната *TSR*. Въпреки това не може да се отрече, че за времето, през което управлява компанията, тя пуска на пазара дузина нови продукти, включително и прословутата Втора ревизия на **Advanced Dungeons & Dragons**. Въпросната влиза в историята като най-достъпния (за времето си) вариант на системата. Правилата са максимално изчистени. Премахнати са доста от нелогичните и непоследователни моменти, характерни за **D&D** от времето на *Arenson* и *Gygax*. От една страна много играчи посрещат радушно втората ревизия, тъй като намират, че новият набор от правила е много по-лесен за възприемане. От друга обаче тя успява и да ВВЕСИ много от феновете. Според тях промените определено не са толкова кардинални, че да изискват самостоятелно второ издание, което да се заплаща отделно.

Компанията започва да разширява и „клоновата" си мрежа от нови RPG светове. Успеха на самостоятелни версии, като **Grayhawk** и **Oriental Adventures**, отъпкват пътя на цял куп нови **D&D** вселени, като легендарния **Forgotten Realms** (който все още се радва на най-висока популярност), **DragonLance** (разказващ за един полу-разрушен фентъзи свят, владение на могъщи дракони); пост-апокалиптичния **Dark Sun**, **Birthright** (с привкус на висша политика); **Ravenloft** (появил се в отговор на „вампирската" вселена **Vampire: The Masquerade**, разработена от *White Wolf Game Studio*) и невероятно авангардния като замисъл, идея и декор **Planescape** – портален свят, кръстопът за всички **D&D** измерения.

Безконтролното разрастване и бълването на все нови и нови продукти изиграва лоша шега на компанията. В зората на развитието си **D&D** е вселена със сравнително ясни правила, познат продукт, който феновете купуват, знаейки добре какво ще им предложи той, къде ще ги отведе и какво могат да очакват от него. С невероятната фрагментация, която налага новият курс, предприет от *Lorraine Williams*, монолитната някога **D&D** система и свързаната с нея игрална общност, започва да се разпада на множество самостоятелни под-комюнитита. Постепенно **Planescape** играчите започват да странят от **Forgotten Realms** играчите, а те - от своя страна - от **Ravenloft** или **DragonLance** феновете. Подсистемите, касаещи всеки един от тези светове, започват прогресивно да се отдалечават една от друга. Към тях се добавят нови правила и с времето стават несъвместими както със сродните им системи, така и със системата-майка **D&D**. Стига се до там, че вече почти никой от играчите не желае да купува **D&D** продукти, касаещи вселена, различна от тази, с която е свикнал, защото това би означавало да започне да я разучава буквално от нулата.

**Възходът на Крайбрежните магове**

До момента, в който *TSR* са сами на този пазар, горната ситуация не представлява бог знае какъв проблем. Невероятните успехи на **D&D** обаче привличат вниманието на редица нови пазарни играчи. Компании като *West End Games* и споменатите вече *White Wolf Publishing* започват агресивно да предлагат свои собствени, алтернативни игрални системи.

Най-голямата заплаха за *TSR*-хегемонията идва от малка сиатълска компания, наречена *Wizards of the Coast*, основана през 1990г. от *Peter Adkison* – бивш служител на корпорацията „*Боинг*". Повратната точка идва през 1993г., когато *Adkison* се среща с *Richard Garfield* – гениален математик и запален играч.

Оказва се, че *Garfield* е изобретил интересна нова игра с карти, от която *Adkison* е дотолкова запленен, че се наема да я публикува. Тя се нарича **Magic: The Gathering** и бързо се превръща в огромен пазарен хит, който започва сериозно да измества **D&D** от сърцата и умовете на играчите.

Ясно осъзнавайки докъде ще доведе всичко това, *Lorraine Williams* предприема поредица от контрамерки, коя от коя по-безумни и налудничави. Като първи опит за противодействие компанията пуска на пазара две collectable игри – **Spellfire** и **Dragon Dice**, като конкурентна алтернатива на **Magic: The Gathering**. Те обаче не успяват да постигнат желания успех.

Логиката диктува да се продължи с опитите за подобряване качеството на **D&D** продуктите и да се търси победа над конкуренцията с чисто пазарни средства. Вместо това **обаче** собственичката на *TSR* подава серия от идиотски съдебни искове. Един от тях стига дори дотам да твърди, че никой друг освен *TSR* няма право да използва думата „Дракон" в продуктите си.

Компанията започва да се държи все по-неадекватно и враждебно, както с бизнес партньорите и конкурентите, така и с огромната си фенска база.

Въпреки всичко **D&D** продуктите продължават да се продават *сравнително* добре, като основна заслуга за това имат *SSI*, която след 1987 г. разработва и издава няколко фантастични компютърни ролеви игри, базирани на системата. „Златната" *SSI* серия започва с наистина брилянтния **Pool of Radiance** през 1998г., минава през **Curse of the Azure Bonds** (1989г.), чак до **Eye of the Beholder** и **Neverwinter Nights** (1991г.)

**Помътнелият блясък**

Всичко хубаво си има край – през 1995г. лицензното споразумение за използване на правата върху **D&D**, сключено между *TSR* и *SSI* изтича. По това време компанията на *Lorraine Williams* е така затънала, че *SSI* не виждат никакъв смисъл да го подновяват – според тях **D&D** е обречена.

Измъчвани от тежки финансови загуби, *TSR* нямат голям избор – започват да разпродават лицензи за **D&D** световете си на всеки, който е готов да ги купи. Така **Birthright** отива при *Sierra*, **Planescape** и **Forgotten Realms** - при *Interplay*, а **Ravenloft** - при *Acclaim*.

Това не помага особено нито на *TSR*, нито на RPG жанра въобще. Закупените от тези компании **D&D** лицензи се „материализират" в серия откровено слаби заглавия. *Acclaim* базират на него файтинг игра за **PlayStation (Iron & Blood)**. *Sierra* публикуват крайно неуспешен стратегически/RPG клонинг, **Gordon's Alliance**, а *Interplay* не оставят по-назад с ужасните **Blood & Magic** и **Descent to Undermountain**.

Нещата около *TSR* замират напълно към края на 1996г., когато компанията практически спира да работи.

**Гробище за мъртви светове**

Спасението за **D&D** идва под странна форма. Съвсем резонно *Lorraine Williams* не храни особено топли чувства към *Peter Adkison* и *Wizards of the Coast*. За щастие на *TSR* чувствата не са взаимни. От чисто пазарна гледна точка двете компании са конкуренти, но извън протокола *Adkison* е фанатичен почитател на **D&D** и с болка следи как неудачните мениджърски решения на *Williams* водят системата към ненавременната ѝ смърт.

Решението за изход от тази ситуация един вид се предлага от само себе си. След кратък консулт с членовете от Борда на директорите на *Wizards of the Coast*, през април 1997г. *Adkinson* прави официална оферта на *Lorraine Williams* за закупуване на вече безнадеждно затънналата *TSR*. Подробностите по действителното сключване на сделката не отнемат много време – към края на същата година, **D&D**, както и цялата останала интелектуална собственост на компанията стават собственост на **„Магьосниците от Сиатъл"**.

Новите собственици веднага се заемат да реорганизат бизнеса на *TSR* или поне това, което е останало от него. В опит да спасят **D&D** от пълен крах, те вземат няколко нелеки решения. Най-трудното от тях дори успява за кратко да им навлече омразата на фанатичните фенове на системата.

На първо място *WotC* премахват напълно неадекватното „Advanced" от името на **„Подземията и Драконите"**. То датира още от времето на *Gaydax* и *Arenson*, когато творчески разногласия помежду им налагат пускането на две ревизии на системата: една базова (Basic) и една пълна (Advanced). Първата не просъществува дълго и в крайна сметка това, което играчите познават до момента е именно Advanced варианта, който от години няма причина да се нарича така, тъй като алтернатива просто липсва.

Второто и далеч по-важно действие, което *WotC* предприемат е „затварянето" на някои от най-популярните дотогава алтернативни **D&D** вселени. Последователно са „екзекутирани" **Dark Sun**, **Ravenloft** и **Planescape**. Официално поддържан остава само и единствено **Forgotten Realms**, който по общо мнение е „кадилака" на **D&D**. Общността на играчите

приема тежко тази загуба. Много хора обвиняват *WotC*, че предава фенове на системата. „Магьосниците" обаче са непреклонни. Те знаят, че за да има **D&D** бъдеще, това трябва да се направи.

**D&D за всеки**

След като пепелта от реорганизационния „пожар" се слага, насред „бойното поле" остават две неща: *d20* и *Open Gaming License*. Какво представляват те и каква е тяхната задача? На първо място „Отворената система за лицензиране" позволява на всеки, който желае, да използва по някакъв начин специална версия на ядрото от **D&D** правила (наричано d20), да го прави свободно, без да заплаща лиценз. Крайната цел на това дръзко решение е напълно да се заличат съществуващите различия и несъответствия между различните версии на системата така, че **D&D** отново да стане едно цяло, както по времето на *Arenson* и *Gygax*. Това ще позволи на играчите свободно да се прехвърлят от един *d20* продукт към друг, без да е нужно всеки път да заучават нов комплект правила. В един момент човек може да се посвети на някое фентъзи приключение, в следващия вече да играе **Star Wars** базирана игра – в основата си, принципите ще бъдат същите.

**Да възродиш мечтата**

Днес за доста от по-младите играчи сигурно ще е трудно да повярват, че по времето, когато се развиват гореописаните събития и се решава съдбата на **D&D** ролевите компютърни игри, последните се считат от мнозина за практически мъртъв жанр – точно както днес се говори за адвенчърите.

Към края на 90-те игралните студия просто се надпреварват кое ще успее по-ефектно да погребе RPG-тата. Поредица от грандиозни провали, започнала с отчайващата **Ravenloft II** на *SSI* (последната тяхна игра, експлоатираща **D&D** лиценза, публикувана през 1995г.) успява почти напълно да изличи ролевите игри от лицето на геймингa. Застой бележат дори легендарни поредици като **Ultima** и **Might and Magic**. Всеобщото мнение е, че компютърният RPG гейминг е изчерпил потенциала си и трябва да бъде заменен от нещо друго. Още повече пощурялата по супер-динамичния геймплей на **Command & Conquer: Red Alert** маса от играчи не проявява абсолютно никакъв интерес към традиционните походови RPG-та.

Купчината откровени глупости, натворени от *TSR* също не допринасят с нищо за подобряване окаяното положение на жанра. По всичко личи, че компютърните ролеви игри ще последват незавидната съдба на безнадеждно потъващата **D&D** система.

Обратът идва с претенциозния проект на малката канадска компания *BioWare*. На 24 декември 1998г, съвместно с *Wizards of the Coast*, тя пуска на пазара новото си заглавие. Неговото име е **Baldur's Gate.**

**Чедата на Бейл**

Реакцията на целокупната гейминг общественост може да се сравни само с експлозията на Тунгуския метеорит. Освен че преобръща надолу с главата всички представи за начина, по който изглежда, звучи и се играе една компютърна ролева игра, феноменалният успех на **Baldur's Gate** постига и още нещо – успява за сравнително кратко време да издуха праха от позабравената **D&D** система и да я възроди за нова слава. Последвалият RPG Ренесанс успява да върне стотици хиляди играчи обратно в лоното на „**Подземията и Дракони**" и да им припомни, че старата броня и овехтелият меч, също като старата любов, не хващат ръжда.

Процесът на „Голямото завръщане", както с умиление го наричат хората в *WotC,* е допълнително катализиран от появата на обновената трета ревизия **D&D**. Тя изцяло прекроява набора от класически правила, останали непроменени почти цели 10 години. Основната идея, около която се обединяват авторите на третата ревизия, е „Пълна свобода за играча". **D&D 3.0** позволява много по-голяма гъвкавост при избора и развитието на персонажите, премахвайки голяма част от старите ограничения, касаещи възможните комбинации „клас/раса". Включен е нов набор от умения (Skills & Feats), които предоставят още по-богати възможности за модифициране на героя в процеса на развитието му.

Променен е изцяло и визуалният облик на всички „интелектуални" активи, свързани по някакъв начин със системата – от илюстрациите и оформлението на *"Player's Handbook"* и *„Dungeon Masters Guide"* помагалата, до арт-уърка на игрите, използващи **D&D** лиценз.

**Щастливият край**

Смятам за излишно да ти задавам с патос риторичния въпрос: „Как мислиш, дали *WotC* успяха в крайна сметка да възродят **D&D** към старата ѝ слава?". Само фактът, че днес практически всяка втора RPG игра на пазара е базирана на тази система или на нейния d20 вариант, говори достатъчно в това отношение. През 2003г. **D&D** премина успешно поредното си „пре-ревизиране", като актуалната ѝ версия вече е 3.5, а през юни 2004г. *WotC* пуснаха на пазара една великолепна нова **D&D** кампания, наречена **Eberron**. През 2005г. тя получи наградата на *Origins* за *Best Roleplaying Game Supplement of 2004 (Най-добро RPG допълнение за 2004).*

Лошите новини поне за момента са свързани с една обезпокоителна тенденция. Явно напоследък *Atari* (държащи в момента **D&D** лиценза за разработване на игри по темата), са се заели да повторят „подвига" на *Sierra* и *Acclaim* на гейминг фронта и определено правят всичко, което е по силите им, за да погребат системата под труповете на куп пошли заглавия – кое от кое по-слабо.

За щастие на tabletop фронта **D&D** все още се радва на прекрасно здраве и милиони фенове по цял свят. Очевидно *WotC* полагат усилия лошите впечатления от серията неудачни *Atari* рилийзи да не влияят отрицателно върху добрия имидж на системата.

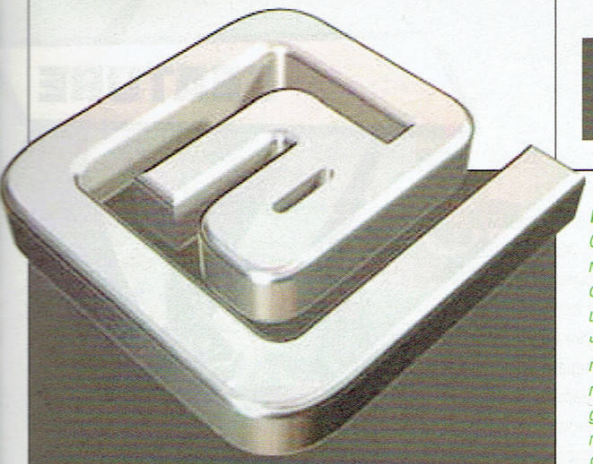
За щастие в гейм-мейкинг бизнеса все още се навъртат хора, за които **D&D** е повече религия, отколкото просто работа. Съвсем скоро ще видим (надяваме се) феноменалния **Neverwinter Nights 2** на *Obsidian Entertainment* (бивши *Black Isle* – едни от пионерите в компютърния ролеви жанр).

Много надежди се възлагат и на **Dungeons & Dragons Online** – едно MMORPG с претенции.

През лятото на 2004г. **D&D** отбеляза тридесетата си годишнина. Въпреки това, по всичко личи, че легендата е жива, намира се в отлично здраве, а бъдещето пред нея е светло. Лично ние в *Уъркшоп* се надяваме **D&D** още дълго да ни радва с присъствието си. За да може и следващото поколение играчи да усети неповторимата трънка, скрита в тези няколко вълшебни уводни слова: *„You are entering a darkened dungeon…"*

**Забележка:** В статията са използвани материали от „Dungeons & Dragons – 30th Anniversary" и Wikipedia.com

# ПОЩА



Едно трябва да знаете със сигурност – писмата са жизнено необходими за всяка една медия. Клишето гласи, че те измерват пулса ѝ и поставят диагнозата на нейното здраве. Така е. Наистина! Сериозни, шеговити, позитивни, критични, възхваляващи или охулващи – писмата са нещото, което ни дава стимул или тък в определени моменти ни прекършва. Но дори и падането е добре дошло, защото се научихме да се изправяме. Все по-бързо и все по-готови да продължим нататък. Това, че напоследък получаваме толкова много писма – дори и някои от тях да не са съвсем приятни – ни радва. Означава, че не сте безразлични към нас. Нищо по-добро не може да си пожелае едно издание! Освен повече небезразлични читатели и повече писма. Екипът сърдечно благодари на всеки, отделил от времето си, за да ни пише. Ако отговорите оставят у някого различно впечатление, съм длъжен да отбележа, че дълбоко греши. Освен всичко, трябва и да се забавляваме, нали?

**From: Georgi Totev**
**Subject: fan mail**

*Защо е фен-мейл?*

Защото в Workshop, според мен, е закодирана философията на българският PC геймингъ плюс екстри :). Ревюта, Превюта, Фийчъри... Невпечатляващо и изцяло лишено от естетически достойнства, аз приемам Вашето списание като СПИСАНИЕ. Главните букви са единствено и само за наблягане върху съществуването на Работилничката. А да, отговорът на въпроса, поставен в началото, фен, защото списанието ми харесва – дизайн, статии (макар и относно ограничен брой заглавия), индивидуалният стил на всеки един от авторите. А мейл защото докато напиша електронна поща и кебапчето ми е изстинало :(!

*Защо чета Workshop?*

И главната причина да ви пиша. Секциите чрез които удовлетворявам жаждата си за думи. Секциите хвърлящи и светлина и мрак върху въпроси разкъсващи немалко хора в днешното общество. Съответно май дойде и ред да ги назова - Редакцион и VS (Versus, Противопоставяне). Статиите, поместени под тези две характеристики, ме зашеметяват с искреността си и ме захвърлят в един вихър от мисли, емоции и настроения, който изглажда все нови и нови ръбове в манталитета ми. Трудно бих намерил списание съдържащо писания със същия потенциал като във Вашите две секции. Голям поклон пред Freeman и Snake за майсторското им боравене с думите. Други като вас няма! Честно! Моля продължавайте в същия дух! Във вече споменатите секции се крие духа, начинът на мислене на списание, крие се СПИСАНИЕТО. Нека ТО остане живо за да могат хора като мен да раберат чуждата мисъл и нейните измерения.

*Какво ще направя ако махнете Версуса?*

Ще си изгоря всички броеве на Workshop и ще ви направя Вуду магия с ГраХ!!! Първото сериозно! Моля недейте! Оставете на мен и подобните мен начин да задоволят гладът на душите си за философия! Благодаря.

Искрено ваш,
Авторът на писмото!

***Reply**: Леле, чувстваме се излизани от горе до долу със Сашо – като новородени телета от майка си. Тоя fan мейл направо ни обдуха, пич. Останаха обаче едно-две местенца, които си пропуснал, или поне така ни се струва, щото изпитваме лека неудовлетвореност. То ние знаем, че от всяко дърво свирка не става и може би очакваме твърде много, но все пак се надяваме, че със следващото писмо ще ни изльскаш (черупките) до пълно щастие. Надяваме се и да имаш чувство за хумор. Бъди жив и здрав, приятелю, и не страдай прекалено от липсата на Версус в този брой – гладът, ако се замислиш, е възможен – и здравословен – само ако го поддържаш незадовлен. Иначе си е чиста свинщина.*

**From: georgi dimitrov**
**Subject:**

Здравейте. Отдавна се каня да ви пиша, ама все не остава време, но сега най-после и на това му дойде времето. Сега на въпроса:

1. За War of the Game Babes – но това не е възможно бе хора и кака Лара и Кървавата Райна да отпаднат. Тука нещо измама има или всички които гласуват са обърнали резбата.

2. Списанието е много яко с новите промени ама имам предложение - да разкарате конзолната рубрика и да пишете я за спорт я за нещо друго яко.

3. Сега сериозните въпроси. Вчера докато си четях списанието се запитах какво значи истински gamer?

4. Сега ще напиша нещо странно, което сигурно никой друг не ви е писал: Blizzard откровено се ощрах с последните си заглавия (разбирай WoW, Starcraft Ghost). WoW си е добра игра дори революционна, но според мен не носи истинската атмосфера на WarCraft и е доказателство, че дори Blizzard станаха жертва на комерса. За ghost-та няма да коментирам.

5. И последно – предния брои споменахте още два доставчика на игри освен пулсар бихте ли дали или имейли или телефони.

Аре туй е. Не стана както мислех ама айде. И както казва един приятел Shit happens all the time. Ми това е и помнете ВРЕМЕТО ЛЕТИ КАТО ПАТКА...

***Reply**: Здрасти. Споко бе, кво си се разбързал, можеше да почакаш още. Не му е било дошло времето като гледам. Отговорите:*

*1. Естествено, че е измама. Нали не допускаш, че светът се хомосексуализира?*

*Не си толкова наивен, за да повярваш, че гейовете са окупирали шоу бизнеса и цели отрасли, че се ширят комфортно в политическия елит, че както е тръгнало да му минава модата на брака сред хетеросексуалните, като нищо ще дойде денят, в който единствените сватби ще са еднополовите, нали? Или че обралят тазгодишните награди Златен Глобус и номинациите за Оскар "Планината Броукбек" всъщност е безвкусен сценарен буламач за двама млади латентни педали, заснет на фона на красиви пейзажи, лагерен огън и стада овце, оказали се твърде прозаични за високите духовни и не само щения на пишман каубоите. Или, че гейска организация съди преди години сериала Стар Трек за дискриминация, защото в него нямало ни един гей. Имало негри, азиатци, не знам още какви, тък нямало гейове. Хубава работа! Такова пренебрежение към следващата еволюционна стъпка, в която сапиенса ще изчезне и ще остане само хомото! Не си и помисляй друго – ти живееш в един добре уреден хетеросексуален свят, както майката природа е отредила да бъде, ясно!*

*2. Абсолютно така ще направим!*

*3. Сериозно?*

*4. Тъй! Тва си е сериозно обвинение. Blizzard станали жертва на комерса. Това явно значи, че досега не са били самото му олицетворение. Излиза, че през цялото време сме заблуждавали читателите си твърдейки, че Blizzard правят възможно най-качествения комерс. Всъщност – гениален комерс. Не, братле, Blizzard просто напоследък спряха да са гениални, но са си все така комерсиални.*

*5. Направо забрави!*

*А ти помни, че и най-яката патка лети само временно!*

**From: fish_wet**
**Subject: prosto mnenie :)**

Здравейте Workshop. Отдавна се бях наканил да ви драсна един мейл. И ето го и него. Като се замисля спях да си купувам списанието преди около 4 или 5 месеца. Някакси реших че времето на стария Workshop отмина. Времената се променят, хората се променят. В крайна сметка няма нищо вечно освен големия отгоре, ма тва е друг въпрос.

Както и да е комерсиализирахте се, не ме разбирайте погрешно в това няма лошо. Има много комерсиални неща които си заслужават вниманието. Не казвам че списанието на този си етап е лошо или добро не го чета така че няма и да съдя. Просто от последния брой които имам тоя с Heroes 4 на корицата някак си не усетих магията на Workshop от едно време. Виждам че списанието все повече се превръща в работа за вас старите кучета както и за младите новопопълнения. За това малко ме боли и изпитвам носталгия по отминалите времена. Още си спомням оня трепетен момент когато си зех първия брой на Workshop с Broodwar. Ей бога ми и сега като го отворя такава трепет ме облива... Просто чувството е супер, но явно вие се изморихте което е разбираемо. Липсва оня ентусиазъм оная тръпка че всичко е забавно хоби помежду другото. Обаче май и аз се изморих покрай вас, живота се ниже и докато се обърнеш вече всичко е преминало като ураган за секунда :))

Мисълта ми в случая е че съм ваш фен и си оставам такъв. Просто вие бяхте а и си оставате най добрите за мен в БГ. Продължавайте в духа които сте избрали и дайте вашата изразителност на новото гейм поколение, дайте им нещо по интелигентно от голямата плява на пазара.

***Reply**: Най-вероятно преди много, много години, в незапомнено далечни времена, една сутрин някакъв тип с ниско чело и дебели надочни дъги се е събудил внезапно, осенен от прозрение. И тъй като романтиката на нощта взема връх над мислите ми, с умиление си представям как въпросният отмества от себе си тлъстите космати бутове на мустакатото създание, с което дели пещерата. Изправя се. После се заглежда за миг в хъркащото чудовище. Заглежда се с онова неосъзнато все още чувство, което бъдните поколения в последствие ще нарекат любов. Въргалящата се на пода купчина сплъстено кече, потъмняло от потта на съвкиите между пластовете подкожна сланина и зиналата сред туфите космарлак паст, очертана от дебели маймунски бърни, извиква такъв изблик на нежност, че на горкия дриопитек му иде да направи спонтанен еволюционен скок и да се озове във времената, когато нещото на пода ще си има име – жена – и той ще може да го замъкне пред олтара, където тържествено да му се врече във вярност, докато смъртта ги раздели. Засега обаче той се задоволява само да разрита безформенатa маса и изхвърча от*

*пещерата. Нали помниш – той се събудил с Прозрение. В следващите няколко часа изобретява лъка. И сам можеш да предположиш каква неописуема емоция завладява и изобретателя и останалите пещерняците при вида на Първия лък. За тогава е ясно, но дори и днес трудно ще се намерят подходящи да я опишат думи.*
*Разбира се, в последствие нашият прави стотици лъкове. Усъвършенства уменията си и всеки следващ е все по-добър. Много по-добър! Желаещи не липсват и правенето на лъкове се превръща в занаят. И ето че след дълги години лъкоделстване, трепетът от онзи паметен миг, когато ръцете за пръв път съединяват тетивата с двата заострени края на гъвкавата пръчка, постепенно утихва – приспан от монотонността на вечно повтарящите се движения. Творческият дух отстъпва пред занаятчийската чест...*
*Какво, изненадан ли се чувстваш?*
*Дали има някаква поука? Само ако виждаш поука във факта, че когато искал да си припомни порива на вдъхновение, някогашната неописуема еуфория на откривателството, нашият „човек" изваждал Първия лък и с благоговение го разглеждал, но щом репродуктивната му половинка ревнела на гладно и трябвало да отиде на лов, той захвърлял недоялания Първи и вместо него взимал най-добрия – някой от последните. Защото такъв е животът, пич. И законите на еволюцията. И защото трябва да се яде.*

**From: Nikolai Soluchkov**
**Subject:...**
Да си геймар в днешно време в тази страна бих казал че е трудно. Най-вече от финансова страна. Кой нормален уважаващ себе си български геймар си позволява да дава поне по 100 лв. на месец за игри или да си упгреидва компютъра? Но какво означава да си геймар? А аз геймар ли сам? Та даже и Half-Life не играя. Геймар ли сам щом сам горд притежател на "някаква си глупава конзола" и си губа времето като играя "някакви си детски игри". Геймар ли сам щом се мача и показвам някакви признаци на логическо мислена а не "като първия пич" да видиш в някои Walltrought че за боса на второ ниво в големия коридор трябва да го убиеш с помпата и с max life? Geimar li sam btom igraq detski igri kato God of War, GT, Devil May Cry, ICO, Rezident Evil, Jak i Ratchet & clank, a ne igraq hitovi zaglaviq s perfekten geimplei kato FIFA, Need for Speed, Doom, Half-Life i Age of Empires, koga li bte doide i moq red i az da vkusa ot tova blajenstvo?
Опази боже!
Аз "нормален" ли сам щом не харесвам Доом и Half-Life? А геймар ли сам тогава? Не съм normale и такъв смятам да си остана. Аз не съм геймар и не искам да бъда, искам само всичко да си е така, както си е било до сега, защото както сам се надявал и сам очаквал, така ще продължа да се надявам, да очаквам и да вярвам защото знам че те ( Генжи, Соул Калибур 3, Шадов of The Colosuss, Pro Еволь. Soccer и др. и др.) няма да ме разочароват. Поне има какво да очаквам. А за вас--незнам ? Поредното обещание за ФПС с невиждана до сега интерактивност, геймплеи, нововъведения и графика? Е това ли е бъдещето на PC геймиинга? Но колкото по-бързо дойде края толкова по добре защото точно тогава ще започне новото начало. Тогава може би разработчиците ще се върнат към "класицизма" или може би ще настъпи "ренесанса"? Кой знае? Но всяко зло за добро са казали едни мъдри хора.
Да си геймар в днешно време в тази страна бих казал че е трудно. По-лесно е да си геймар но без "мар". Както казах вече: "Аз не съм геймар и не искам и да бъда". А Вие?

***Reply**: Както си я подкарал с риторичната патетика, що не се запиташ: „Да бъда или не?" и да вземеш да си отговориш отрицателно? Сещаш се, че после те чака едно ново начало, на едно ново място, нали?*
*Сериозно, не го докарваш на ирония. Не и на нужното ниво във всеки случай. Хвърляш усилия в нещо, което засега не ти се отдава. И макар, че самият акт е похвален и заслужава поощрение, се налага да ти кажем: Много мислиш, брато! А ние ли? Ми ние не мислим. Щото, ако мислехме нямаше да позволяваме редактор да отговаря така на читател. Ама пък сме честни за сметка на това. Глупави демек. Което означава, че няма смисъл да мислим прекалено. Абе ей такива ми ти едни работи...*
*И понеже все пак сме откровени – отвратителен недостатък е това, честно – признавам, че наред с грандиозните глупости, една от най-фрапантните сред които е твърдението, че е много трудно да си геймър в страната на безконтролната пирантерия – има известна логика в някои от нещата, които си казал там за ренесанса и пр. Това поне е обнадеждаващо.*

**From: Petar Petrov**
**Subject: kazano 4estno vsi4ko**
Пръднах... и пак. Хммм, сигурно е от храната, а може и да не е. Баси! Anyway, знаете ли още помня преди почти година и половина, значи прибирам се в квартирата след тежък работен ден (цял ден браузих из нета и накрая цъкахме старкрафт или май куейк три) и докато си изхлузвам букана братче, ме атакува мощна воня на... акано. Вадя веднага ароматизирани носни кърпички да запуша (с)носното устойство и почвам да се оглеждам от къде иде това. Естествено от(го)врът не закъснява. Мощният вик на казанчето в кенефа цепи въздуха и пожълтялата дръжка на 'teh kenef door' се накланя подозрително. От вратата се подава съквартиранта с... чистак новия ми (моя братче) radio-headset на главата и... с последния МИ брой на GW в ръце. Усмихва се мазно човека и ми вика – "Оооо, пепи!" . Гледам го тоя лешпер аз, с едната ръка държа носна кърпа облепила носа ми, а с другата си стискам... букана. Та гледам го тоя и единственото, което можах да му кажа беше – "Брато, измиа ли си ръцете ?" Та, за какво ви го разказвам това... btw, Гече ако четеш това да ми върнеш броя човеко... човеко лешпер ;-) Та казвах – да... още от първия брой ме кефите. Като ви видях после и направо се влюбих във вас... ъъъ т.е. във вашата работа... хммм бахти. Бе ше се оправим ...ааааааааа! Не, не съм гей... пък и да съм , к'во от това а? А, питам? Не, виновен е рома. Ама в моя студ, целият го изпих мамка му... и жена му също...
Ок спирам :-)
Искам да поздравя MrAK и Snake, много ме кефят к'ви са ми пияни шишета пък и супер здрави статии пишат... хаха, базикам се ве хора, хич ви няма, но пък сте пичове! Мдааа... ютия + грозде . Момент да сменя лъжицата. Да, сега е по-добре.
Freeman, you've got issues man! Но аз те разбирам, или поне така си мисля ! Когато оставиш топло мляко за известно време, на повърхността му се събира една коричка – викат и каймак. От краткия си досега Experience с живота съм забелязал – каймакът някои не ги кефи, други не го забелязват и пият наред или като го видят - бързат да го разкарат. Трябва да се научим да ценим каймака! Именно за това много ме радват редакциите ти, човече. С други думи – каймакът ти ме кефи брато... е, не направо не е истина това. Не мога да повярвам, че правих сравнения с каймак... бахти. Ох... пак бях аз, сори. Скапани китайци, вземете си ориза... и клечките. Та надявам се, че гей-g(е)войки няма да ми пишат... или пък... what the hell ... да ми пишат, имам много стегнат корем ;-)
Ок, явно писмото ще е доста самоиронично, какъвто е и шибания ми живот в бг.
Хубавото обаче е, че... свърши (писмото). Изчерпах се. Това е от мен. Продължавайте да правите GW приятели, ако можете...
po-zdravi!

***Reply**: Бро, аре моля те се върни в китайския и виж кво са ти сипали в ориза. И ако може прати малко от същото насам.*

**From : black magic**
**Subject: честита нова 2006-та**
Здравейте мили лорковци и лорковки.
Ще си кажа каквото имах на ум, само да затворя списанието, че от страница 16 ме гледа старнно оня прогрял от радиация поглед и ме стряска. Понеже искам да се възползвам от вашето пожелание да получа отговори ще очаквам няколко такива от вас. 1-вия ми въпрос е защо Микрософт са изтипосали 360 след новата им конзола? Какво ще рече тва
360? Нито на английски ми звучи като някаква смислова дума, нито това ще са 360 градуса (не алкохолни), защото след подобно завъртане се връщаш на същото място от където си тръгнал? А пък втория ми въпрос е кога ще ме снимате за списанието, много ще се радвам. Естествено, че съм изключително фотогеничен, най-много да приличам на олигофрен ама на кого му пука нали до мене ще е някой модел. Снимката може да гласи в Игрите всичко е възможно :). Искам също да изпълня заръката на Геш Манчев. ХОРА БЛАГОДАРЯ ЧЕ ВИ ИМА ВСЕКИ МЕСЕЦ, БЛАГОДАРЯ ЧЕ ДАВАТЕ ВСИЧКО ОТ СЕБЕ СИ САМО ЗА ДА ВДИГНЕТЕ ЛЕТВАТА НА НАЙ-ВИСОКОТО ВЪЗМОЖНО ПОЛОЖЕНИЕ, ТОЛКОВА НАГОРЕ, ЧЕ САМО ВИЕ МОЖЕТЕ ДА Я ПРЕСКОЧИТЕ. Във вашите статии цари вдъхновение, смелост и искреност приятно премесини с разсъждения и весели шегички. Само нещо липсват закачливите текстчета под скриншотовете ама ще го преживея :).
Имах намерение да предрека, че Кайлийна ще спечели ама ме домързя, а сега като е на финала доста ме е яд, но аз съм си виновен. Давам гласа си за нея :). Ми това ми беше на сърце хайде до следващия път кога се натъкмя пред псто и намеря вдъхновение да ви пиша :).
С най-искрени пожелания: debtor_of_death

***Reply**: Първият ти въпрос е смислен и интересен и след дружеска беседа с колегите, с удоволствие отговаряме. Името на новия бокс символизира не връщане в изходна позиция, а окръжност. Окръжността се счита за най-съвършената фигура (очертана от непрекъсната линия). С това 360 Microsoft се опитват да кажат: С тази конзола ще бъдеш в самия център на гейминга. Другият скрит смисъл е: окръжността те обгръща напълно, отвсякъде! Демек – ще бъдеш напълно завладян и погълнат от 360. И освен това – тя ще задоволи всички твои нужди. Бе мани, страшна символика! Само дето окръжността е доста близко до нулата, ама явно никой не е мислил за това.*
*Вторият ти въпрос и останалите четки остават без коментар. Кайлийна спечели, позналите са много малко. Зелен ли си?*

# Metal Gear Solid, български гейм-сайт, самоубийство на американец, CNN... Каква е истината?

Интервю с Павел Симеонов
www.metalgearsolid.org

Има голяма вероятност до момента да не сте знаели кой е Павел Симеонов. Някои си спомнят името му от смътните времена на NeoGamer, други - от участията му в геймърски предавания, трети свързват личността му с легендарната поредица на Konami – Metal Gear Solid… И ако говорим за тия, третите, то асоциацията им е напълно оправдана – Павел е горд собственик на най-популярния в световен мащаб фенсайт на играта, наречен Metal Gear Solid: The Unofficial Site, или за по-кратко просто TUS. От няколко седмици обаче, TUS не е просто фенсайт на някаква си игра, а уебсайт, споменат поне веднъж както във всички световни гейм-медии, така и в бюлетините на световните новинарски агенции. Причината не е пореден хит, излязъл от Kojima Productions, нито ексклузивен материал за MGS4, дори напротив – тя няма нищо общо със софтуера, наричан още "видеоигри". Причината е една страховита 12-буквена дума – "самоубийство", или както казват англоговорящите – "suicide". Два дни след като Павел се върна от "почивката" си в Атина, Gamers' Workshop успя да бъде първата, а според думите му и последната медия, която има честта да ви представи истината за случилото се, директно от извора

**Какво всъщност стана?**

Дори насън да ме бутнете, мога да изрецитирам историята – трябваше да даваме обяснения на толкова много хора... Ще започна отначало, надявам се за последен път. Денят е втори януари, мястото – интернет форума на www.metalgearsolid.org. Едно момче, което е от редовните потребители там, с ник "Kuja105", влиза в The Regulars Board (секция на форума, до която достъп имат – забележете! - не всички регистрирани, а само най-редовните посетители) и поства тема със заглавие "Bye, bye guys!". В нея той описва колко е отегчен от живота, от проблемите в училище и липсата на пари, от семейството си и т.н., след което моли потребителите на форума да не го обвиняват "за решението му и това, което смята да направи". След още няколко мнения той намеква за намерението си, а именно да сложи край на живота си. Аз станах свидетел на всичко това на другия ден, имайки предвид часовата ни разлика със Щатите, но юзърите, които са били онлайн в този момент, първоначално не вярват на думите му (знаем колко несериозно се възприемат такива неща в интернет, предвид анонимността), но после - подчертавам – правят всичко възможно да го разубедят, включително и да се отзоват на едно от желанията на Kuja105 - да чуе няколко мили думи за последно, които да го направят по-щастлив в този момент. Уви, думите не помагат, не помага дори и снимката на създателя на MGS Хидео Коджима с коментар "Какво ще си помислиш той?", и както се разбира от следващите постове, момчето се нагълтва с хапчета и пие нещо, което по-късно се установява, че е антифриз и изчезва за няколко часа. След това се връща, споменава, че е бил заспал, описва какво чувства и поства последния си пост: "I made madethe decesion I'm sorry. I lied to ylou, Dorry I had to doo it, Sklep to 10. Manged to clean up sum pukce. dorry. soor. hwlp is. a [knock. i dnt twat it. lov yuaall.", чиито объркани думи отново предизвикват съмнения сред хората, онлайн в този момент – сценарий ли е това, или истина. След тези редове, Kuja105 не се появява с дни на любимите си места (GameFAQs и TUS) и аз, както и останалите познати от форума, започнахме да се притесняваме. За "location" в инфото му във форума, стоеше смразяващото "Somewhere you aren't".

Когато на 14 януари се логнах във форума, разбрах тъжната новина – след като са го просредили по IP, другите администратори на сайта, които живеят в Щатите – Раян и Рамеш, след редица грешни позвънявания, намират номера на Kuja105 в телефонния указател и научават тъжната новина от бащата на Мичел, както е истинското име на момчето, че той почива на четвърти януари в болница от тежко натравяне.

**Как се почувствахте всички редовни посетители на форума след тази новина?**

Беше потресаващо. Тъжно. Неописуемо. В официална тема в "Site News" секцията на форума, всички, които познаваха пряко или косвено Мичел, изказваха съболезнованията си, беше наистина трагично. Аз не можех да повярвам, стоях и гледах монитора... Раян беше решил да напише статия, която да сложихме на първа страница в памет на момчето, след която бяха изброени и част от мненията на потребителите, онлайн-познатите на Kuja.

**Ти на кого сподели първо?**

Във въпросната вечер си спомням, че казах само на мой приятел от София по ICQ, който също беше доста изненадан... мисля, че на никой друг.

**Разпространи ли се тази новина бързо в интернет?**

Ами всъщност не, знаеха само посетителите на сайта, които въпросната седмица бяха не повече от 2200 различни човека на ден, всички само геймъри и MGS фенове. Ние така и не обявихме публично причината за смъртта на Мич, предвид скръбта на родителите и познатите му и факта, че става въпрос за самоубийство и то не къде да е, а в стаята му, докато стои пред компютъра и пише във форума.

**А как се стигна до шумотевицата тогава?**

След два дни сайтът беше свален от американската хостинг компания Bluehost, на която се помещаваше сайта до момента, според тях, по настояване на държавна агенция, която разследва случая. Започнах да споделям за случилото се на разни приятели, сред които беше и един от авторите в Dnes.bg. Той отбеляза, че новината е интересна и поиска разрешението ми да я публикува в сайта, на което се съгласих, имайки предвид че бяха минали 3 дни от както научих за това и общо 15 от самоубийството. В момента адски съжалявам за разрешението, което дадох, но тогава нямах абсолютно никаква представа каква буря ще се разрази не само в България, а и в целия свят.

**И буреносните облаци се появиха над главата ти?**

Ами в момента, в който новината се публикува, аз бях както всеки един делничен ден, на работа в офиса на варненската рекламната агенция, за която работя – Макс Ефект. Две минути по-късно, стационарният телефон звънна, изглежда журналистите са намерили първо него, и журналистка от БГНЕС попита колегата ми, Боян Георгиев, дали новината от Dnes.bg е истина. Понеже бях го запознал със случая, а така или иначе дизайна на сайта сме го правили заедно във фирмата, оставих да обясни подробно какво е станало. В същия момент мобилните телефони започнаха да звънят, и докато даваме обяснения на други журналисти, се оказа че имаме по 10-20 пропуснати повиквания само от непознати номера.

**Медии?**

Лошото е, че по телефона всеки може да се представи за какъвто си иска пред мен и моите колеги, никога не може да знаеш дали обаждането от вестник "Труд" е наистина от вестник "Труд". Така или иначе дадохме обяснения по телефона за случката на БГНЕС, Хоризонт, Труд, 24 часа и още няколко медии, на които в момента не си спомням имената. Но стана по-лошо – БТА публикува това на първо място в бюлетина си, а от там обажданията се увеличиха още повече. Започнахме да даваме интервюта на живо в радио ефир, репортери на Нова ТВ и БНТ пристигнаха с апаратурите си в офиса. "А, ето ги и колегите от националната пристигат, хи-хи..." - повярвайте ми, като работници в рекламна агенция, които познават доста добре PR материята, с колегите стояхме и не можехме да повярваме на очите си и ушите си – какво става, откъде този интерес от всички големи наши медии към събитие, което едва ли е по-значимо от политическите проблеми на страната ни, от проблемите по пътищата, които възникват зимата, от птичия грип...

**От птичия грип?**

Да, смешно или не, Нова Телевизия излъчиха новината си в централния си блок, преди тези за птичия грип. Бяха направили доста интересно материалче, как някакви ръце на статист си играят с хапчета пред монитор и клавиатура, на който грееха TUS, а също така и сайта на Макс Ефект... беше представено много драматично. Въпреки че се хилех от мисълта в главата си – "това не може да е истина", тогава като че ли и осъзнах накъде отиват нещата, а именно – към отвратителния навик на българина да преувеличава и изкривява фактите с цел да направи сензация. "Американец се самоуби публично в наш сайт" – това беше водещото заглавие във всеки български новинарски сайт, отворен от мен вечерта – bgnes.com, bta.bg, novinite.com, гювечи-мювечи, всички имаха "сензацията". Репортерите, които се обаждаха, настояваха да получат видеото на самоубийството, и се възмущаваха, когато им отвърнехме, че такова всъщност няма. Един дори се възмути: "еми щом няма видео, няма да пускаме новината, няма да е интересно..." – все едно някой от Мак Ефект го е карал насила. Държа да отбележа, нито един от журналистите не беше потърсен от нас – всички сами си идваха, без покана. Не бихме имали и съвестта да си правим реклама на гърба на една такава трагедия...

**И после...**

На следващия ден ми предстоеше да пътувам до Гърция и си спомням последното интервю, което дадох по телефона, преди да го изключа, на журналистка от регионален вестник. Тя ме помоли, тъй като в офиса си имала само пишеща машина и не разбирала от интернет, да й обясня надълго и нашироко аджеба какво е интернет форум и как може човек да се самоубие в него. Не питайте как е разбрала какво е PlayStation 2, Konami или Metal Gear Solid. Може би това е друга причина за изкривяването на информацията – липсата на елементарна култура в повечето ни журналисти. В статиите се бъркаха домейни на сайтове, дори личните ни имена... с цената на "сензацията". Пак ви казвам, чудя се как като в страната ни няма никаква гейм-култура, една такава новина може да предизвика интерес, като изключим фактора "смърт", който като че ли е най-важен за новинарите. Мамка му, всеки ден загиват семейства по пътя заради шибаните дупки по улиците, а те се занимават със смъртта на едно американче, което отгоре на всичкото се е самоубило. Да, в "наш сайт", но причините за самоубийството нямат никаква връзка със съдържанието му, нито с хората, които сме

го направили, нито с Макс Ефект, нито със същността на играта Metal Gear Solid – която въпреки че съдържа насилие, подтиква към точно обратното – да избегнеш врага без да го убиеш, за разлика от десетки други видеоигри, пълни с черва, кръв, катастрофи, престъпления, оръжия и т.н. Опитвахме се и да защитаваме тази теза пред журналистите, че самоубийството няма пряка връзка с видеоигрите, нито е целяло публичност, но тези факти бяха "случайно" пренебрегвани. Дори участието на Боян в ВВТ, беше продиктувано от тази идея, да се оборят недоразуменията...

**И все пак Павка, новината се превърна в световен феномен, повдигна се въпроса, който спомена, за насилието в игрите, за влиянието на интернет върху подрастващите... Кажи ни как стана това?**

На сутринта когато пътувах към Гърция, си бях взел Труд с тази същата новина и то забележете, на първа страница, с продължение на вътрешните, придружено с моя снимка, взета от профила ми в Atol.bg и всички подробности, бях изненадан, но отново си мислех, че всичко е приключило с това и трагедията ще отшуми. За съжаление, през тези 5 дни мое отсъствие, в които нямах роуминг, телевизия и дори връзка с интернет, колегите в Макс Ефект са били постоянно на телефона. Световната буря започва с обаждане от Франс Прес до колегата Боян Георгиев, с питане, дали новината, преведена на английски в novinite.com е истинска. Забележете – само запитване за потвърждение без искане за каквото и да е доказателство за достоверността на събитието – къде е станало, действително ли това лице се е самоубило, ние как знаем и т.н. А превода на английски в novinite.com бе повече от неправилен – колегата Боян посочен грешно като администратор на сайта, потвърждение, че Мичел се е снимал пред уеб камера и е излъчвал наживо действията си, и че потребителите на форума всъщност са го подтикнали към самоубийството.

**Франс Прес? Нещата определено са загрубели – това е сериозна агенция...**

Да, а нима БТА не е? Всеки журналист носи равна отговорност пред читателите си, независимо каква аудитория има медията, в която работи. Франс Прес бяха публикували новината 1:1, а от там и CNN, и Yahoo, което си е напълно достатъчно всеки интернет сайт, който има нещо общо с игри, да отрази събитието. Всички гейм-медии в интернет, които аз посещавам и милиони хора посещават, излязоха с новината. Сайтовете в САЩ, Франция, Англия, Германия, Австрия, Русия, дори Македония и Румъния... Тръгнаха дискусии по форумите, коментари под статиите, подписки за...

**Подписки?!**

Да, инициатива на останалите администратори от MGS: TUS срещу изопачената информация, която Франс Прес, а след нея и останалите световни медии верижно публикуваха. Не за друго, а за да защитят името на сайта и името на Мичел.

**Но нали страницата не е функционирала?**

Не, всъщност преди и по време на уикенда той бе пускан и свалян на няколко пъти, докато се стигне до вариант да останат само секциите, без форум. Оправданието на хостинг компанията този път беше, че сървърите им не могат да насмогнат на посещенията, които отзвука е предизвикал. По-късно проверих статистиката и се оказа, че на 21 януари, когато сайтът бива пуснат отново (ден и нещо след старта на шумотевицата), са отчетени 1 300 000 посещения, от 26 000 различни IP адреса. Реакцията на фенове и подкрепата, която получихме, бе гигантска. Дори и в момента можете да погледнете някои от новините на първата страница на www.metalgearsolid.org, които имат от по 400-500 коментара под тях – от различни хора, повечето посетили сайта за първи път, но всички със съболезнованията си към семейството на Мичел, защитавайки първо името на TUS и второ, себе си като геймъри. Хората в другите страни имат култура, имат и гейм-култура. "Геймър" там означава нещо, определение за група хора на средна възраст, които не просто цъкат някакви си игрички, а водят някакъв начин на живот свързан с виртуалното пространство. А изглежда да си геймър в България все още означава да гледат на теб като на неизживял детските си години, или някакъв побъркан хакер, който видите ли, е готов да се самоубие с уеб камера, само и само да стане известен. Ако Мичел е искал да стане известен, най-малкото нямаше да направи темата в private форум на сайта.

**Какво е положението около новината и сайта в момента?**

Ами най-вероятно докато излезе този брой, сайта ще е преместен на нов хостинг, сега се опитваме да уредим и това. Имахме предложения от много известни гейм-сайтове да ни хостват безплатно, но в крайна сметка решихме да си закупим собствен сървър. Получих и няколко запитвания от компании, които искат да закупят рекламно пространство в сайта, но едва ли ще се съгласим, нито аз, нито останалите момчета в сайта искаме да правим пари от една такава случка... Още повече, че сайта се следи вече изкъсо от най-различни организации, от адвокати и гейм-компании.

**Адвокати? Нима родителите на момчето ще предприемат някакви мерки?**

Не, до колкото знам нямат такива намерения, а и те са съвсем наясно с истината по случая. Виж, друг е въпросът, свързан с мистър Джак Томпсън... Както може би и читателите на GW знаят, това е един хахо, който мрази до гроб геймърите и е известен с делата си срещу редица големи гейм-компании, които все още се водят. Подуши ли някакъв случай, веднага го захапва... Ако си спомняте, имаше дело срещу една майка в Корея, която беше осъдена за това, че детето й се е задушило в колата, докато тя пазарува, а като причина беше изкаран фактът, че тя е геймърка и прекарва голяма част от времето си в онлайн игри. Кой мислите беше адвокатът, който я осъди? Джак Томпсън! Та въпросният господин смята съвсем сериозно да започне няколко дела – срещу нас, създателите на уебсайта MGS: TUS, затова че сме направили място, което да подтикне човек кам самоубийство (което е абсурдно), както и срещу Копаті, за създаването на игра, възпитаваща самоубийци (което е още по-абсурдно). Томпсън се е свързал с родителите на Мич, като ги е убеждавал да ни съдят чрез него. Бащата на момчето, Кевин, сигурен съм, ще е твърдо против, понеже ни подкрепя, но виж майка му, може и да се съгласи... След това изпрати писмо, адресирано до нас, в което напада изключително арогантно както нас, така и всички геймъри - грубо.

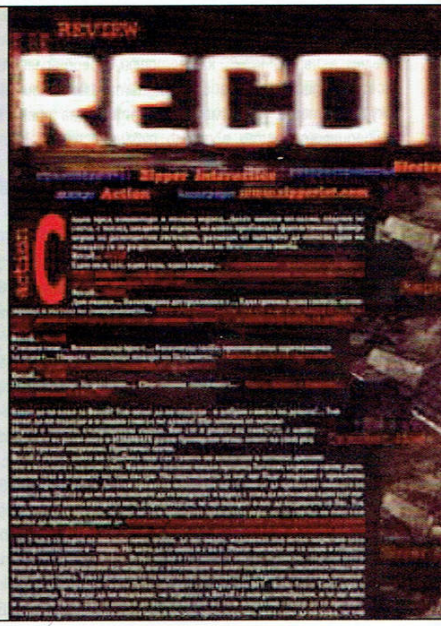
Ако бъде започнато дело, на него сигурно ще бъдат привикани американските администратори на сайта, които ми помагат, но се съмнявам да се стигне изобщо до там, а дори и да се стигне, съмнявам се, че ще бъде спечелено. И все пак, геймърското общество вече се обедини срещу Джак Томпсън и на няколко места в интернет текат официални подписки срещу него и неговите действия.

**Има ли вече официален отговор от Копаті в тази връзка?**

Копаті решиха да запазят пълно мълчание по въпроса. Продължават да ни пращат PR материали, с които да разсеем вниманието от новината. Небезизвестният гейм-журналист Тим Роджърс обаче, ни свърза със Скот Долф, един от говорителите на Хидео Коджима, който ни увери, че всички в компанията са запознати със случая, следят събитията отблизо и ще ни помогнат, ако се стигне до обвинения или до съд, било срещу нас или срещу тях. Пак, казвам, засега предпочитат да игнорират случая.

**А накъде оттук нататък?**

Лично аз, както и другите момчета, които правим сайта, ще продължим да го поддържаме, дори планираме пускането на нова версия тази година. Ще се опитаме да направим всичко възможно да спечелим войната с Джак Томпсън и да оправим недоразуменията. От друга страна, фактът, че геймър на 21 години се е самоубил в интернет форум на фенсайт, независимо бил той български или друг, не е за пренебрегване. Сигурен съм, че това събитие ще е причина за по-сериозно възприемане на интернет комуникацията по форумите, както по света, така и у нас. С колегите в Макс Ефект смятаме да предприемем и кампания за обогатяване на интернет и гейм-културата на българските родители, чиито деца прекарват голяма част от времето си във видеоигри и интернет сърфиране. Не, че това е лошо, но те трябва да са запознати с материята, за да могат да разберат своето дете и да му помогнат ако има проблеми. Сигурен съм, че също и вие, в лицето на единствената българска гейм-медия, ориентирана към по-хардкор играчите, може да направите нещо по въпроса.




*Здравейте отново приятели. Този път ще ви представя 10-и брой на Gamers' Workshop, а не 9-и. Причините са две. Пустият му да опустее 9-и брой, взел та паднал зад раклата. Повече от 2 часа не можах да го намеря и накрая се хванах на работа, че напоследък Свободния е станал ужасен тиранин и дебне за спазването на крайните срокове като баща(дядо по-скоро;)-орел. Абсолютно случайно открих "девятката" и какво мислите прочетох вътре? "Мрън-мрън, ах как само съжаляваме, ама тъп месец значи, най-слабият ни брой да му се невиди..." – айде обратно зад раклата. Десети брой е много по-як. Приятно четене;)*

## Ревюта

**Игра: Silver, автор – Whisper**

Хайде да бръкнем с клечка в окото на общоприетите норми! Ето какво ви предлагам: вие избирате дали искате да четете дълъг, подробен и адски скучен преглед на Silver, или предпочитате малко по-нестандартен подход? Като например едно кратко тестче? Та значи, избирате отговора, който смятате, че е най-подходящ (не казвам верен, не че ви подценявам, просто си знам стоката) и го ограждате. След като приключите, бързо прелиствате (подчертавам "бързо") към края, където ще откриете верните отговори.

1. Какъв тип игра е Silver?

А) Ъ-ъ-ъ, ами като...ъ-ъ-ъ, абе май нещо средно между Mortal Kombat и Mortal Kombat 2, а?

Б) 100% е подобна на Command and Conquer или Quake. Напоследък само такива ги правят!

В) Чиста търговска симулация, или поне е много близка до Tomb Rider!

2. Кой е главният герой?

А) Ъ-ъ-ъ...Освалдо Риос?!

Б) 100% са го откраднали от Quake или Command and Conquer. Те днешно време само да клонират могат!

В) Лара Крофт естествено, или прилича на нея. То и без това днешно време само нея копират.

Г) Ти бе, гъбо! Ти си главният герой.

3.Каква е фабулата?

А) Какво е "фабула"?

Б) На кой му пука бе, важното е мултиплеъра да е як!

В) Вижте какво, по-същественото според мен е красотата в играта. Ето например Tomb Rider – фабулата, никой не я помни, ама формите са вечни!

5. Извинете, ама това май не е истински тест, а?

А) Браво бе Айнщайн, ти ме разкри. Май ще е по-добре да спираме с глупостите и да се концентрираме върху самата игра.

Б) В края на краищата нали за това ни плащат (абе, плащат ни, нали?).

В) НАЛИ?!?!?

*Следват 2 страници абсолютно сериозно ревю (почти) без идиотии. Последното изречение:* Какво? Резултати от теста ли? Какъв тест?!

**Игра: Recoil, автор: Freeman**

*Между другото Дияне, не зле да се прегледаш за шизофрения, НИКАК не е зле.*

Сядам пред компютъра, пускам играта...10 минути по-късно, отделен от света, с поглед заварен за екрана, на който проблясват фантастичните фойерверки на разноцветни експлозии, размазан от щастието да отпусна края на жаждата си за разрушението, приличам на безсловесна амеба. Recoil… Recoil…

Един мъж (аз), един танк, една камера... Егати тъпната. Клишарска перефраза. Пфууу, отврат – след дълги и мъчителни напъни Freeman току що дари света с едно голямо, димящо #@!№0

Recoil… Recoil…

Див екшън..., Екзалтирана деструктивност..., Една грешна душа (моята), агонизираща в екстаза на унищожението... Тоя пък вентилатор откъде го домъкна сега? АБЕ ЩО НЕ СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ, БЕ?

Recoil… Recoil…

Стихиен гняв..., Всепомитаща ярост..., Клокочеща злоба, Пришпорваща адреналиновата лудост..., Омраза, запалваща пожара на безумието... Познайте сега к'во ще стане?...Какво ще цопне в скапания вентилатор всеки момент?...

Recoil… Recoil…

Омаломощаващо безразличие..., Опустошена апатичност... Мда-а, всичко е покрито... Целият пейзаж е в #@!№@...

Какво да ви кажа за Recoil? Може да ви подлуди – в добрия смисъл на думата! Може да ви подлуди и в лошия смисъл! Ще започна от начало: Играта е типичен, стопроцентов екшън. Вие сте в ролята на танк (!?:)), с който обикаляте из разни нивца и избивате разни бронирани неща, които на свой ред ви обстрелват енергично. ...

Тук е мястото да си призная, че още не съм превъртял проклетата игра, но за сметка на това съм на път да превъртя самият аз (Малоумник! Те хората сякаш не те знаят к'во си идиотско Куку! Малеее, иди пийни малко арсеник бе, ХОДИ ДА СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА

ДОБРИЧ, БЕЕЕЕ!) – от 3 часа се въртя из някакво ниво, избих де що видях, надникнах във всеки миризлив ъгъл и – нищо. Не мога да го мина и т'ва е. ...

Да се каже, че танкът е подвижен и повратлив, е все едно да се каже, че Майк Тайсън е розовобузесто (беззъбо) херувимче с розов памперс. ...

И така, завръщайки се към първите няколко реда в статията, смятам и да я завърша. (Е-ех непрокопсаник смотан. Кога ще се научиш да пишеш статии? Кой ще обясни на хората за звука, за графиката, за gameplay-я, КОЙ? Абе, ти що не си се обесил пред Народното събрание още? ЩО ОЩЕ НЕ СИ МЕТНАЛ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ БЕ???)

## Превюта

**Civilization 2: Test of Time, Groove**

Цялата карта няма да е застинала – навсякъде нещо ще шава. Като започнем с рибите, които ще махат опашки над водата и свършим с бизоните, които ще мучат и също ще мятат опашки. Военните части няма да са толкова дървени, ами ще се разхождат, бият и умират съвсем "естествено" по картата. Културна работа. Само да не е срам за майстора. Колегите от западните списания вече си имат бета-версия на играта, а ние можем да черпим информация единствено от тях ("Имаш крава, пиеш мляко"). Та снимките, които те са публикували и които и вие виждате, ако нещо чрезвичайно не е станало в печатницата *(Хахахаха, нямаше брой нещо да не се случи, ей!)*, изглеждат ужасно. Въпреки всичко ние от GW не се отчайваме лесно и си мислим, че това е само една провокация на злобните западни колеги!

**Kingpin: Life of Crime, Whisper**

Както сами ще видите от снимките, играта изглежда меко казано добре. Това, което най-много се набива на очи са фигурите на игралните персонажи. Ако се вгледате внимателно ще забележите, че 1) те изглеждат великолепно, и 2) всеки един от тях може да ви потроши кокалите с една ръка вързана отзад, защото сте охлюви!

...

Използваните от дизайнерите текстури са великолепни, като особено искам да изтъкна тези, изобразяващи рани. Светнете някой по главата с оловната тръба и ще видите, че резултатът изглежда толкова болезнен, че ви иде да се вмъкнете в монитора и да се извините лично на пострадалия.

**Might and Magic VII, Whisper**

Рицарят може да "напредне" в Кавалер (тъпо, а?), а след това в Шампион.

Все още няма информация за уменията и способностите на "черните" герои, но възможността да преминете към "The Dark Side" изглежда доста изкусителна за слабохарактерни и безволеви създания като мен, лесно поддаващи се на обещанията на рогатия, за могъщество, богатство, депутатско място и други нефелни, но доста апетитни екстри. Та да се върнем сега на новите класове. Монахът е войн, търсещ единство на тяло, душа и ум. Който е гледал "Манастирът Шао Лин" знае какво става, когато това единство бъде достигнато.

Първото повишение на Рейнджъра е в Ловец (Hunter), а второто е Hunter Lord, което на български трябва да звучи като Баш Ловджия. Първото повишение на Крадеца е Мошеник (Rogue) или Айдук, а второто е шпионин.

**Conquest: Frontier Wars, Freeman**

По време на тези битки всеки кораб ще показва състоянието и повредите си, текстурите по повърхността му ще се изменят в местата на повредата и ако не реагирате навреме, той ще започне да се разпада когато щетите станат огромни, превръщайки се в безброй парченца и отломки. Или както прочетох в един руски сайт: "В моментъй взръйвов, частицъй взръйва отображаются текстурами фрагментов корабля, чтобъй донести до вас начело разрушение с подлиннъйм реализмом и подробностями." Надявам се руският ви да е добър. Ууу-пс, разкрихме се май. Та ето значи откъде идват статиите, "които преписваме дословно, а после подписваме с имената си" (справка – Fans page/Master Games, бр. 7). Само се чудя: Защо след като всичко е толкова лесно, колегите от MG не правят същото? Лош руски??? Можем да им препоръчаме няколко френски сайта в такъв случай :)))) *(С 2 думи започнала още в 4-и брой война срещу некадърните "гейм-журналисти" в България, със статията "Закърнели неврони", продължава ;) )*

## Произволно избрани реплики:

- Ще поведете флотата си към галактическа слава при толкова близки до космическата реалност условия, че ако им намерите кусури ще трябва да се цените пилот в НАСА.

- Прогресът ви в технологичното дърво ще е доста ясен и праволинеен, а не обременен от научно-фантастична псевдотерминология от рода на "Субсинкретичен интерстеларен пролификатор на соларна претурбация." (който е играл Ascendancy ще разбере болката ми)

# АНТИ-КЛАСАЦИТЕ НА 2005 ГОДИНА

ОТ: SNAKE & MRAK

## Част I:
### Дразнещите неща

*Изтрезнели от празничния си позитивизъм (че и по принцип) и водени от злокобния си пост-празничен махмурлук (пък и принципия си такъв) оставихме смешното настрана и решихме, че не можем да си затворим очите пред някои изцепки от 2005, оставящи черно петно върху сравнително светлия лик на любимите ни интерактивни забавления. Дойде време мрак и змийска отрова да се посипят връз грешниците или с други думи за...*

Най-лош ИИ

**Stronghold 2 [PC]**
Прочее от край време се каним да ти се извиним за високата оценка, която това заглавие, по незнайни причини, придоби на страниците на, иначе считаното ни за елитарно, издание. Във всеки случай далеч над посредствения геймплей, обезоръжаващото озвучаване и гнусната графика се издигаше фундаментът на глупостта – ИИ с толкова неоправдана немощ, че понеслите ти стълби и прочее обсадни съоръжения единици с удивителна рядкост успяваха да намерят дори разположилия се на има-няма половин карта противников замък. Всъщност поведението на юнитите в Stronghold 2 е способно да предизвика толкова неистови пристъпи на истеричен смях, че май не съжаляваме чак толкова задето ти я препоръчахме.

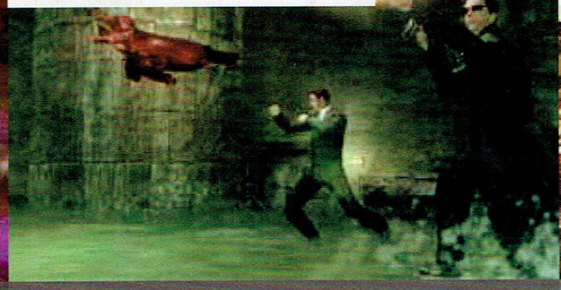
Енджин, зад който не открихме игра

**Call Of Duty 2 [PC/X360]**
Първата част беше брилянтна. Втората беше реклама на енджина, но за съжаление зле направена реклама. Ако бяха вкарали малко ресурс и в обмислянето на самата игра като такава, ако Infinity Ward бяха обосновали с нещо това продължение, всички щяхме да сме много доволни. Но сега по-скоро бихме предпочели да бяха изкарали CoD с енджина на CoD2. Нещо като Half Life: Source. Така поне нямаше да с чувстваме прецакани.

Най-лоша кооперативна аркада

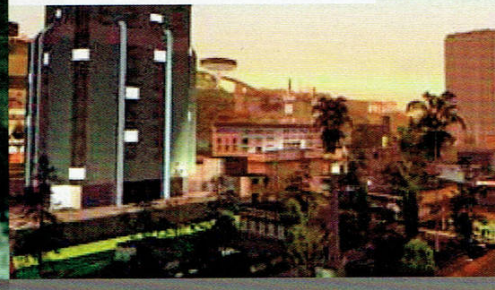
**Gauntlet: Seven Sorrows [PC/PS2/Xbox]**
Че сингълът е безумен, смятаме за излишно да уточняваме. Но фактът, че дори с много водка и в добра компания тази игра ни се стори изумително тъпа, бе леко подтискащ. Още повече за нас, които наистина можем да намерим нещо хубаво и в най-отвратителното заглавие, стига да е подплатено с достатъчно бистра високоградусова течност. Дори на Нарния-та се порадвахме малко, честно. Ама после някой ни сподели, че за подобна радост давали между 15 и 20 години строг тъмничен, та спряхме.
Така или иначе Gauntlet, освен че е скучна, е и твърде елементарна. По дяволите, че ние цялата я изиграхме за под три часа!

Най-лоша игра по филм



**Matrix: Path of Neo [PC/PS2/Xbox]**
Не беше честно след цялото това чакане, както и след всички обещания за "поправка", така обичаните до скоро от нас Shiny да изпльоят точно такъв краен продукт. Не и този разработчик, не и тази игра, не и след разочарованието Enter The Matrix.
И въпреки всичко явно на някога кадърните и оригинални "блестящи" пичове, гейм мейкингът не им се удава вече и "Матрицата" – един филм, който повече от всеки друг заслужава да има качествена виртуална интерпретация, така и няма да се сдобие с такава. Ние тъгуваме, някои правят пари, но такъв е животът. Шампанско и сълзи, батенце.

Най-отчайваща графика



**GTA: San Andreas [PC/PS2/Xbox]**
Имай си едно на ум, че тук все пак пишем за разочаровали ни големи заглавия. Със сигурност през 2005-та са излизали неща от сорта на The Inevitable Return of the Extreme Mario Cart Racer Second Edition, които да изглеждат по-зле от San Andreas. Но да направиш игра с подобен мащаб и такава графика считаме за престъпление срещу добрия вкус. За което Rockstar следва да бъдат нашляпани.

Най-грозна гейм героиня

**Глория (хипопотамката от Madagascar) [PC/PS2/Xbox]**
Безумно е да вадиш подобна гейм героиня в годината на Гейм Бейбс надпреварата! Ще си признаем, че не сме играли играта, но тъй като не е дори крава, заставаме зад твърдението си, че по-грозна героиня не мож откри през изминалата година. И хич не ни излизайте с номерата за голямата душевност. Нема ли крака метър и дваесе, не ни я хвалете!

Най-лоша оптимизация

**F.E.A.R. [PC]**
Ние уважаваме тази игра. Уважаваме и Monolith. В този ред на мисли е добре да се спомене, че покрай съчетанието от високия градус на домашната ракия и ниския градус на термометъра сме склонни да уважаваме практически всичко и всеки по това време на годината. Но някак не можем да пренебрегнем факта, че монолитните пичове са се опитали да направят нещо като интерактивен хорър комикс. Или поне фрейм-рейтът, който играта им постига на средностатистическата за сезона гейм машина, ни навежда на подобни мисли. Колегата Кирчо, примерно, от три месеца стои на откриващия кадър с коленичилия Фетъл и чака харуъера му да дочегърта пътя си до втория кадър, за да осмисли къде точно му е страшното.

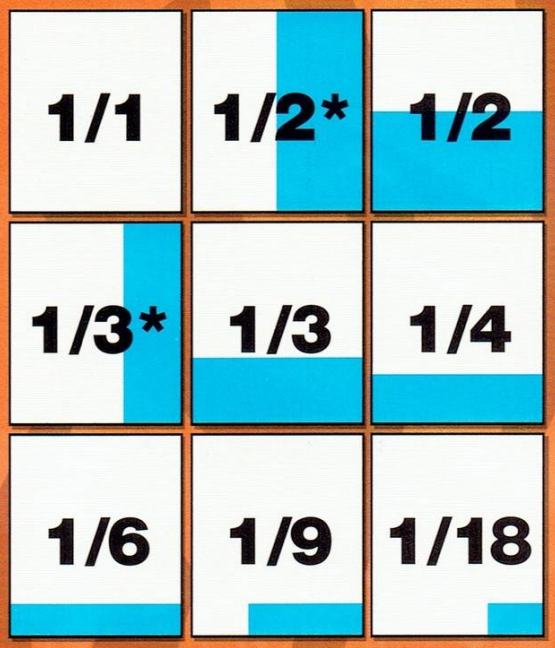
Най-разочароващ мултиплейър

**Need For Speed Most Wanted [PC/PS2/Xbox/X360]**
Точно когато всички бяхме толкова доволни от това, което направиха EA, точно когато всеки беше във вихъра си и трупаше статус на търсен, точно преди да завалят суперлативите, проблвахме този режим на игра. Само за да разберем смисъла на фразата "да се изсереш на метеното". Какъв е смисълът изобщо да се пуска мултиплейър режим, положение, че в него липсва практически всичко, направило играта толкова брилянтна? Ние за малко повярвахме във EA. За съжаление вие бързо ни свалихте обратно на земята, ни показахте вашето разбиране за думата "големи" – тези, които не им пука. За нашето забавление.

# GAMERS' WORKSHOP

Рекламен офис:
София 1000
Стефан Караджа 7Б
тел.: 944 53 11, 946 17 30
e-mail: marketing@games.bg

## рекламна тарифа от Януари 2006




| формат | размери | цена |
|---|---|---|
| 1/1 | 240x285 | 600 € |
| 1/2* | 120x285 | 400 € |
| 1/2 | 240x143 | 300 € |
| 1/3* | 80x285 | 250 € |
| 1/3 | 240x95 | 225 € |
| 1/4 | 240x72 | 150 € |
| 1/6 | 240x48 | 125 € |
| 1/9 | 160x48 | 74 € |
| 1/18 | 80x48 | 40 € |

**корици** II корица - 800 €, III корица - 650 €, IV корица - 1000 €

**вложки** 0,05 Евро на бройка

**отстъпки за рекламни агенции** 15% + 1-5% кумулативна отстъпка за брой клиенти

**отстъпки за рекламодатели** 3бр. - 5%, 6бр. - 10%, 9бр. 12,5%, 12бр. - 15%

**В цените не е включен ДДС**

Списанието излиза ежемесечно между 1-во и 3-то число с тираж 10000 бр. и разпространение в цялата страна.
Размер - 240x285 мм; Корици - 250 гр/м$^2$. с UV лак; Тяло - 80гр/м$^2$, хром-гланц.

**Безплатен телефон за**
информация за софийски абонати

**0800 11 444**

http://www.homelan